

In eigener Sache:

Das neue Club Nintendo-Magazin – was wird sich ändern?

Was wollt Ihr erst hören? Die gute oder die schlechte (?) Nachricht? Na gut, fangen wir mit der schlechten an: In Zukunft bekommt Ihr Euer Club-Magazin nicht mehr ins Haus geliefert. Jeder holt sich sein Club-Magazin in seinem Clubcenter alle zwei Monate (oder wann immer Ihr es braucht) ab. Nun, die gute Nachricht: Sechs Ausgaben, sprich ein Jahr, bekommt Ihr mit den Coupons, die Ihr in diesem Heft findet, kostenlos. Diesen

Vorteil haben nur Club-Mitglieder! Warum diese Änderung? Um ehrlich zu sein, keiner konnte damit rechnen, daß unser Club Nintendo so schnell wachsen würde und jetzt schaffen wir es einfach nicht mehr, allen Mitgliedern pünktlich und möglichst gleichzeitig die jeweils aktuelle Ausgabe des Magazins zuzusenden. Sicher habt Ihr es bei den letzten Ausgaben schon gemerkt: So ganz pünktlich waren wir nicht! Viele Leserbriefe er-

reichten uns, in denen Ihr Euch beschwert habt, wo denn das neue Heft bliebe. Wenn Ihr Euch das Heft in Eurem Clubcenter abholt, bekommt Ihr es wenigstens pünktlich. Und noch eine gute Nachricht: Sozusagen als Entschädigung haben wir uns entschlossen, Euer Magazin noch dicker und noch interessanter, mit noch mehr Tips und Tricks und noch mehr Comics zu gestalten. Mehr Seiten, das bedeutet auch, noch mehr Platz für Eure Leserbriefe, Eure

Tips, Eure Top 10 und Euren Spielerprofilen. Ist doch wohl klar, oder, denn schließlich ist und bleibt das Club Nintendo-Magazin Eure Zeitschrift! Wir hoffen, Ihr werdet genauso begeistert sein über das neue Magazin wie wir! Schreibt uns unbedingt, was Ihr über das neue Magazin denkt. Schließlich kann man immer noch etwas ändern! Diese Ausgabe 4/92 gibt Euch schon einen ersten, wenn auch kürzeren Eindruck!

NINTENDO CLUB NEWS

Die Club Nintendo Redaktion – ein starkes Team

GROSSOSTHEIM (pn) – Alle zwei Monate freuen sich hunderttausende von Nintendo-Fans, wenn sie das druckfrische Club-Magazin in den Händen halten können. Immer wieder fragen sich viele: Was sind das eigentlich für Leute, die das Magazin mit den vielen Tips und Tricks machen? Hier sind sie nun:

Ron S. Lakos, Chefredakteur: 32 Jahre alt, seit Juni 1990 bei Nintendo. Hobbies: American Football, Hapkido (koreanischer Kampfsport), Ski fahren, Kunstgeschichte. Lieblingessen: Asiatisches. Lieblingstier: Delphine. Lieblingsfilm: Über den Dächern von Nizza/Odyssee 2001/Highlander. Lieblingsmusiker/in: Bruce Springsteen (Blues + Rock). Lieblingsvideospiele: Super Spike V'Ball, Zelda.

Susanne Pohlmann, Redaktionsleiterin: 31 Jahre alt, seit Oktober 1991 bei Nintendo, Hobbies:

Musik (selbstgemacht), Lesen (Krimis), Fernsehen (alles). Lieblingessen: Alles italienische, außer Fisch (gesund, aber igitt!). Lieblingstier: Hunde (Basset). Lieblingsfilm: Rainman/Denn sie wissen nicht, was sie tun. Lieblingsmusiker/in: Simply Red/Barbra Streisand. Lieblingsvideospiele: Zelda, Tetris, Star Tropics. Rié Ishii, Produktionskoordination: 25 Jahre alt, seit September 1991 bei Nintendo. Hobbies: Sport (Wasserski, Ski fahren, Surfen), Musik, Sammeln (alles), Design, Autos, Kino. Lieb-

lingsessen: Scampis in Lachsauce. Lieblingstier: Katzen, Haie (aber eigentlich alle Tiere). Lieblingsfilm: Amerikanische Klassiker (Katze auf dem heißen Blechdach, Verdammte in alle Ewigkeit), Fantasia. Lieblingsmusiker/in: Percossa (holländische Schlagzeugergemeinschaft). Lieblingsvideospiele: Metroid, Street Fighter II, Little Nemo.

Claude M. Moyse, Redakteur: 23 Jahre alt, seit Dezember 1991 bei Nintendo. Hobbies: Musik (Tekkno), Tanzen, Lesen (Gruselromane). Lieblingessen: Pizza mit Salami. Lieblingstier: Katze. Lieblingsfilm: Die nackte Kanone. Lieblingsmusiker/in: Prince/Madonna. Lieblingsvideospiele: Mega Man, Simcity.

Andreas Kämmerer, Redakteur: 30 Jahre alt, seit Juli 1992 bei Nintendo. Hobbies: Philosophie, Schlafen, Taekwon-do. Lieblingessen: Dosengerichte. Lieblingstier: Kein spezielles. Lieblingsfilm: Terminator. Lieblingsmusi-

ker/in: George Michael. Lieblingsvideospiele: Metroid, Zelda, Tennis.

Marcus Menold, Redakteur: 24 Jahre alt, seit Juli 1992 bei Nintendo. Hobbies: Videospiele, Tennis, Schallplatten sammeln. Lieblingessen: Steak. Lieblingstier: Schlangen. Lieblingsfilm: Mad Max/Frankensteine. Lieblingsmusiker/in: Glen Danzig. Lieblingsvideospiele: Gauntlet II, Zelda.

Atsuko Matsumoto, International Relations: 27 Jahre alt, seit August 1991 bei Nintendo. Hobbies: Musik, Lesen, in Buchläden herumstöbern, Briefe schreiben, Kino, Schwimmen, Tischtennis. Lieblingessen: Grüne Soße. Lieblingstier: Pferde. Lieblingsfilm: Green Card. Lieblingsmusiker/in: Right Said Fred/Simply Red/Michael Jackson/London Beat/Curtis Stigers/Mariah Carey/Tina Turner/Anita Baker. Lieblingsvideospiele: Zelda III, Super Mario Bros. 3.



Die Club Nintendo-Redaktion (v. l.): Andreas Kämmerer, Rié Ishii, Marcus Menold, Ron Lakos, Atsuko Matsumoto, Susanne Pohlmann, Claude Moyse.

F-ZERO



SUPER MARIO WORLD

Die Yoshi-Inseln sind dieses Jahr das beliebteste Reiseziel. Noch könnt Ihr Euren Urlaub buchen...

Super Nintendo-Special

Super Mario World	6
Zelda III	12
Super R-Type	16
Castlevania IV	20
F-Zero	28
Paperboy 2	34
Pilotwings	40
Super Tennis	44
Super Soccer	46
WWF Super Wrestlemania	48



PILOTWINGS

INHALT

A U S G A B E 4

Rubriken

Nintendo Club News	2
Leserbriefe	4
Tips & Tricks von den Profis	24
Tips & Tricks von den Lesern	38
High Scores	50
Top 10	51

Extras

Poster „F-Zero“	26
Super Mario Comic	36



ZELDA III

IMPRESSUM

Herausgeber: Shigeru Ota
 Chefredakteur: Ron S. Lakos
 Redaktionsleitung: Susanne Pohlmann (verantwort.)
 Redaktion: Rié Ishii, Andreas Kämmerer, Atsuko Matsumoto, Marcus Menold, Claude M. Moyses
 Harald Ebert
 Redaktionsmitarbeit: Wolfgang Ebert, Horst Schmittner
 Spieltechnische Beratung: Hamm & Rudolf GmbH, Frankfurt
 Satz: Dai Nippon Printing Co., Ltd., Tokio
 Litho: Tokuma Shoten Publishing GmbH, Neu-Isenburg
 Verlag: Workhouse Co., Ltd., Tokio
 Konzept & Gestaltung: Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
 Druck: Club Nintendo - Redaktion
 Redaktionsanschrift: Babenhäuser Straße 50
 D-8754 Grodostheim
 0130/5806
 Konsumentenberatung: 0130/5806

Club Nintendo wird von Nintendo of Europe GmbH in Zusammenarbeit mit Tokuma Shoten Publishing GmbH veröffentlicht.

Urheberrecht

© 1992 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved. Alle in Club Nintendo veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Magazins bedarf der ausdrücklichen schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH. Nintendo ist eingetragenes Warenzeichen der Nintendo Co., Ltd.

Liebe Leser/innen!

Es ist da, das lang erwartete Super Nintendo Entertainment System. Und damit Ihr gleich einen Einblick in die fantastischen Spiele für dieses System bekommt, haben wir diese Ausgabe ausschließlich den Super Nintendo Spielen gewidmet. Aber keine Sorge, natürlich werdet Ihr in den nächsten Ausgaben wieder die gewohnten Spielebeschreibungen, Infos, Tips, Tricks und Kurzvorstellungen zu allen drei Videospielsystemen von Nintendo bekommen. Viel Spaß beim Lesen wünscht Euch...

Ron S. Lakos



Hallo Club Nintendo!
 Ich habe Euch ein „Super Mario Comic“ geschickt. (Hoffentlich kann man erkennen, daß es sich hierbei um Mario handelt!)
 Andere Comics sind schon in Planung.
 Tschüß bis bald
 Henning Wagner



Luigi: Na, da hast Du ja etwas schönes angerichtet! Brüderchen Mario steht schon seit Stunden vor dem Spiegel. Ihm sei bewußt geworden, daß er ein Superstar sei und das verpflichte. Kannst Du nicht Deinen nächsten Comic über mich oder irgendeinen anderen Helden zeichnen? Das würde uns beim Club Nintendo-Team enorm helfen – und das Badezimmer wäre mal wieder frei!



Hallo Club Nintendo!
 Ich finde Eure Zeitschrift einfach super. Die vielen guten Tips – sie haben mir schon oft geholfen. Aber jetzt will ich Euch meinen Game Master vorstellen. Er hat viel Platz für Zubehör. Ich habe mir gedacht, daß so ein Game Boy auch einen Stammplatz haben muß! So, das war mein Brief an Euch.
 Euer Jörg Werner



Hallo Mario und Luigi!
 Wir fahren total auf Nintendo ab! Deshalb haben wir Euch ein Holzpuzzle mit Nintendo drauf zugeschickt. Wir haben unsere Game Boys seit Weihnachten und kommen keinen Tag ohne sie aus. Viele Grüße von Euren Fans
 Constantin Fink



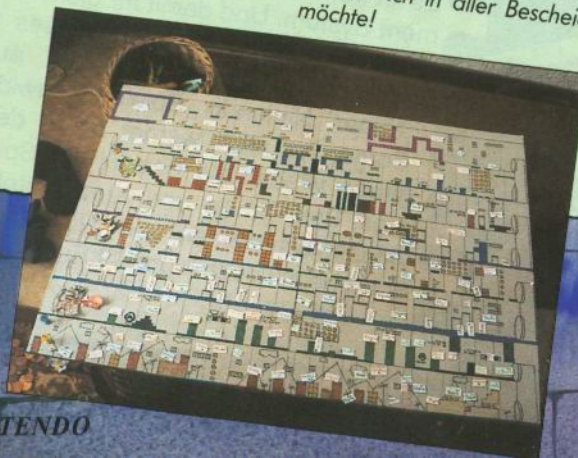
Mario: Und ich fahr total auf Euer Puzzle ab! Das ist ja ein superspitzenstarkes Teil! Da stecken sicher viele Stunden Arbeit drin. Und es ist gar nicht so leicht wieder zusammenzusetzen: Toad hat es eben probiert und plazierte mein Auge reizenderweise zu meinen Füßen – und der Pilzkopf hat es noch nicht einmal gemerkt! Ich kann Euch sagen...!



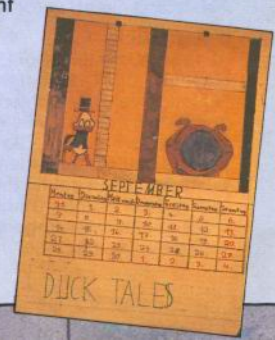
LESER

Hallo Club Nintendo!
 Meine Cousine und ich finden Nintendo einfach spitze. Wir spielen auch oft zusammen Game Boy – zu oft, meint meine Mutter. Da hatte ich eine tolle Idee: Wir machen Super-Mario-Land als Brettspiel. Wir nahmen also 2 Zeichenblockkartons und legten los. Das Spielen macht uns auch einen Riesenspaß – fast so viel wie auf dem Game Boy. Aber auch nur fast!
 Tschüß,
 Euer Fan Britta

Mario: Mir ist zwar schleierhaft, wie Deine Mutter darauf kommt, daß man jemals zu oft Game Boy spielen kann, aber „solo mio“, Brettspiel ist schlichtweg der Hit! Ich bin gerade dabei, zwei Zeichenblockkartons auf für Luigi zum Geburtstag – nicht teuer, nicht alltäglich und vor allem einmalig! So wie ich, wie ich in aller Bescheidenheit sagen möchte!



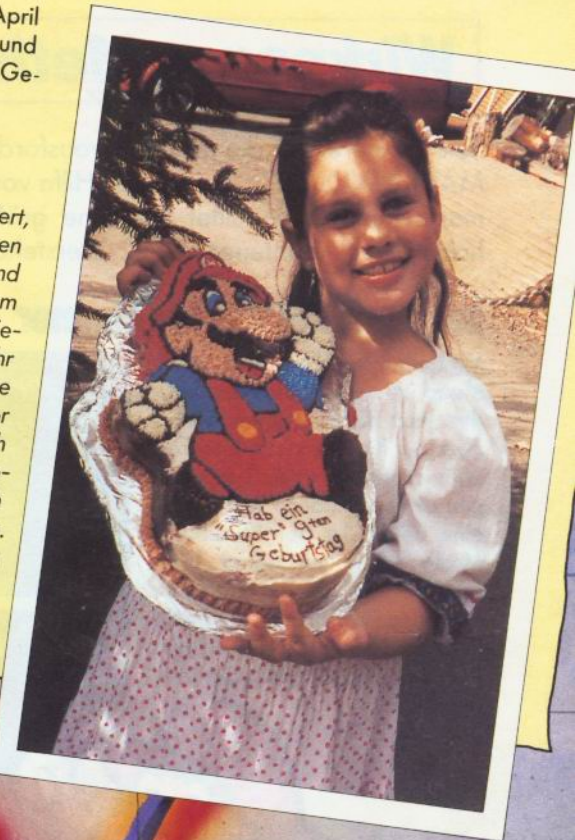
Hallo Club Nintendo!
 In Eurem Antwortbrief im März habt mich gefragt, ob ich Euch eine Kopie von meinem selbstgebastelten Nintendo Kalender schicken könnte. Ich möchte Euch nicht länger auf die Folter spannen und habe Euch Fotos geschickt. Und das sind die einzelnen Monate: Januar = F1 Race, Februar = Super Mario Bros. 2, März = Bugs Bunny, April = Chip und Chap, Mai = Golf, Juni = Mega Man 2, Juli = Super Mario Land, August = Star Wars, September = Duck Tales, Oktober = Super Mario Bros. 3, November = Mario Comic „Weihnachtswunsch“, Dezember = Weihnachtswunsch. Damit mir der Stoff nicht ausgeht, arbeite ich schon an einem neuen Kalender für das nächste Jahr.
 Viele Grüße wünscht
 Stefan Hinterscheid



Mario: Mama mia, das nenn ich Ordnungsliebe! Klaro, daß ein Game Boy seinen Stammpfatz haben muß. Aber Theorie und Praxis klaffen bei uns zuhause meist meilenweit auseinander. Luigi schleppt unseren Game Boy überall mit hin – zum Spaghetti kochen, zum Fenster putzen, selbst auf die Baustelle, wo wir die Installationen machen. Dein Game Master ist zwar nicht schlecht, aber ich habe zu drastischeren Methoden greifen müssen: Mein Game Boy liegt jetzt an der Kette, hinter Schloß und Riegel und 10 cm dicken Stahlwänden. Muß schon sein, wenn man einen Bruder wie Luigi hat.

Hallo Club Nintendo!
Bei meinem letzten Geburtstag am 5. April war natürlich Mario mit dabei und wünschte mir einen „Super“ neunten Geburtstag.
Tschüß,
Eure Angela Campbell

Luigi: Und wir haben uns schon gewundert, wo sich Mario am 5. April herumgetrieben hat. Wir haben hier im Büro gesessen und vergeblich auf ihn gewartet. Als er erst am nächsten Tag auftauchte, machte er ein Riesengeheimnis draus. Also im nächsten Jahr erwarte ich endlich auch eine grün-blaue Luigi-Torte, okay? Was habt Ihr nur immer alle mit Mario? An dem Typ ist doch noch wirklich nichts besonderes – außer sein beachtliches Übergewicht! Vielleicht mache ich ja auch etwas bei meinem Styling falsch. Gebt mir mal einen Tip: Wie mache ich das Beste aus meinem Typ?



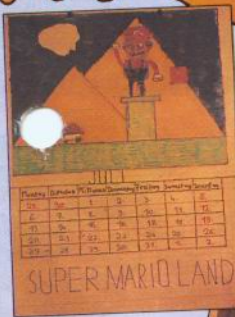
BRIEFE

Hallo, lieber Club Nintendo!
Ich heiße Timmy, bin 13 Jahre alt und finde den Game Boy supercool! Wie Ihr schon gesehen habt, habe ich ein „Super Mario Land-Spiel“ erfunden! Spielregel: Ihr braucht dazu einen Würfel, Spielmännchen (z.B. aus „Mensch ärgere Dich nicht“) und jeder Spieler bekommt ein Stück Papier und einen Stift. 2-4 Spieler können mitmachen. Geschmissen wird nicht und bei 6 darf nicht nochmal gewürfelt werden. Nun kann es losgehen! Die Spielmännchen werden ganz links oben beim „Startfeld“ hingestellt. Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Kommt ein Spieler auf ein Feld mit einer Kugel, hat derjenige ein Extraleben gewonnen (aufschreiben). Stößt er beim nächsten Mal auf einen Gegner, hat er ihn besiegt, und der nächste Spieler ist an der Reihe! „1x“ bedeutet einmal aussetzen. Außerdem hat noch jeder Gegner eine spezielle Bedeutung: Die Packunblume z.B. hält Dich solange fest, bis alle anderen Spieler an Dir vorbei gezogen sind. Der hinterlistige Yuarin bedeutet 6 Felder zurück. Oder Gunion: Er hält Dich solange fest, bis Du eine Rolle vorwärts gemacht hast. Nun viel Spaß beim Spielen!
Ever Timmy Albrecht



Luigi: Super, Timmy! Ich hab Deinen Brief gleich in die Tasche gesteckt, denn Du hast mich auf eine tolle Idee gebracht. Kannst Du schweigen? Na, dann kann ich es Dir ja verraten: Weihnachten steht ja quasi vor der Tür – zumindest, wenn man so ein unbegabter Bastler ist wie ich – und Dein Spiel ist das perfekte Geschenk für meinen abenteuerlustigen Bruder! Mille grazie, ragazzo, für Deine Idee!

Mario: Hab ich das jetzt richtig verstanden? Du arbeitest jetzt schon mit Volldampf an dem Kalender für 1993? Da verschlägt es mir ja fast die Sprache! Wo hängt denn der Kalender? Ich hoffe er hat in Deinem Zimmer einen Ehrenplatz, nachdem Du so viel Arbeit reingesteckt hast. Also bei mir würde er direkt an der Tür hängen, damit ich auch wirklich jeden Tag draufschauen müßte ... dürfte ... – könnte – ach, Du weißt schon!



Wirksame Methoden zur Koopa-Bekämpfung

Seid Ihr bereit für die große Herausforderung in SUPER MARIO WORLD...? – Mit der Hilfe von Yoshi und dem magischen Cape solltet Ihr keine größeren Probleme haben, das Abenteuer heil zu überstehen.

Im Sturzflug auf die Gegner

Mit dem magischen Cape wird Mario zu einem Superhelden, der jetzt sogar fliegen kann. Zwar nur für eine kurze Strecke, aber immerhin! Für die Landung gibt es verschiedene Techniken, eine davon ist der Sturzflug. Mario stürzt mit hoher Geschwindigkeit auf die Erde zu (nur keine Panik!), beim Aufprall bebt die Erde und alle Gegner werden aus dem Bild geschleudert.



„Ring Frei“ für Mario

Jeder kennt die Situation: Man klettert gerade gemütlich an einem Zaun entlang, da nähern sich plötzlich auf der gegenüberliegenden Seite Schildkröten, die sehr angriffslustig sind. Was tun, in so einem Fall??? – Mit „Y“ schlagt Ihr durch den Zaun und stößt sie vom Gitter weg.



Der Drehsprung

Mit dieser neuen Sprungtechnik könnt Ihr nicht nur Steine zerstören, sondern auch einige hartnäckige Gegner loswerden.



SUPER MARIO

oder: Die unglaublichen Abenteuer eines

Spezielle Gegenstände

Die Suche nach Prinzessin Toadstool erweist sich als schwieriger, als gedacht. Dafür finden Mario und Yoshi fast überall im Spiel spezielle Gegenstände, die sehr hilfreich sind.

Die Feder



Das sind nur drei der Möglichkeiten, eine Feder zu bekommen.

1. Zerstört einen Fragezeichen-Block.
2. Zerstört einen grünen Block mit einem Ausrufezeichen.
3. Springt auf einen fliegenden Super-Koopa.

Der Schlüssel zum Erfolg

Zu manchen Orten in SUPER MARIO WORLD führt kein gewöhnlicher Weg auf der Landkarte (zum Beispiel die Schalter-Paläste oder Sternstraßen). Es gibt aber trotzdem eine Möglichkeit, zu diesen Orten zu gelangen. In den umliegenden Gebieten befinden sich Schlüssel und dazugehörige Schlüssellocher, die Du aber auch erst einmal finden mußt.



Rote Beeren



Ißt Yoshi zehn von den roten Beeren, legt er ein Ei, aus dem ein Superpilz schlüpft. Der Pilz läuft aber schnell davon. Also Beeilung!!!

Spucken

Schildkrötenpanzer behält Yoshi im Maul und verschluckt sie nicht. Mit „Y“ kann er sie ausspucken. Je nach Farbe des Panzers, spuckt Yoshi etwas anderes aus.



Für den kleinen Hunger zwischendurch!



Alle Warnungen moderner Ernährungswissenschaftler sind an Yoshi vorüber gegangen. Er frisst und frisst und frisst. Die Größe seiner Mahlzeit spielt für ihn dabei keine Rolle. Aber Vorsicht!!! Alles kann Yoshi nicht auffressen.



Die Erde bebt

Trägt Yoshi einen gelben Schildkrötenpanzer im Maul, hat er ganz besondere Eigenschaften. Wenn er mit dem Panzer im Maul auf die Erde springt, verursacht er ein kleines Beben. Dadurch werden alle Gegner aus dem Bild geschleudert.



MARIO WORLD™

Klempners mit seinem Dinosaurier

Die Bewohner vom Dinosaurierland

Bowser und seine Kinder haben eine ganze Menge Anhänger im Dinosaurierland. Hier stellen wir nur vier der unsympathischen Bewohner vor.

Monty Maulwurf

Wenn es dem Maulwurf in seinem unterirdischen Bau zu langweilig wird, springt er nach oben in die freie Natur. Vorsicht!



Sumo-Koopa

Sie kommen direkt aus Japan und helfen Bowser bei der Verwirklichung seiner Pläne. Wenn sie mit dem Fuß auf dem Boden stampfen ... oh je!



Rex

Er ist mit Yoshi nur entfernt verwandt und kann weder fliegen, noch spucken. Dafür ist er ziemlich widerstandsfähig. Ihr müßt zweimal auf ihn springen, bis er verschwindet. Nach dem ersten Sprung wird er sehr wild.

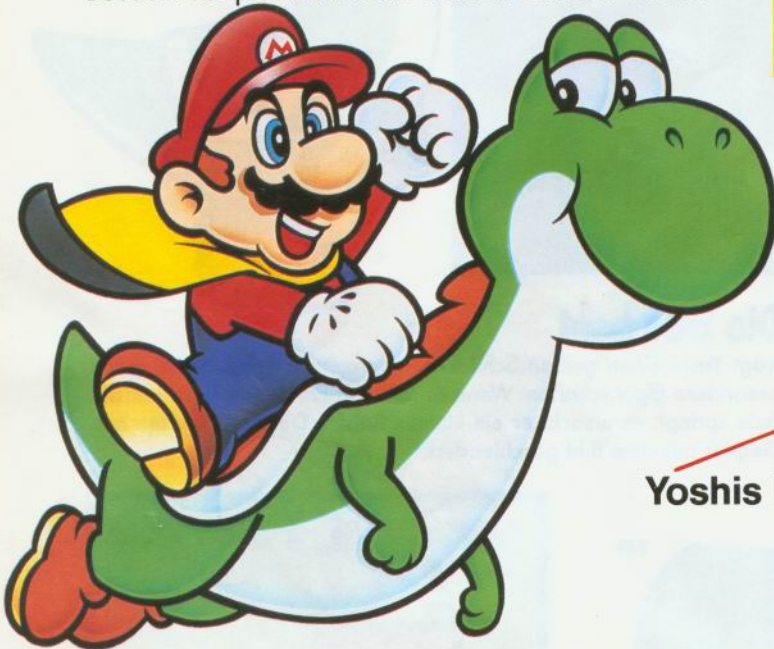


Football Chuck

Er kommt aus den U.S.A. und möchte den Bewohnern von Dinosaurierland die Football-Regeln beibringen. Wie es sich gehört, steht er meist kurz vor dem Zieltor und hindert Mario daran, einen „Touch-Down“ zu machen.

Die Reise beginnt auf Yoshis Insel

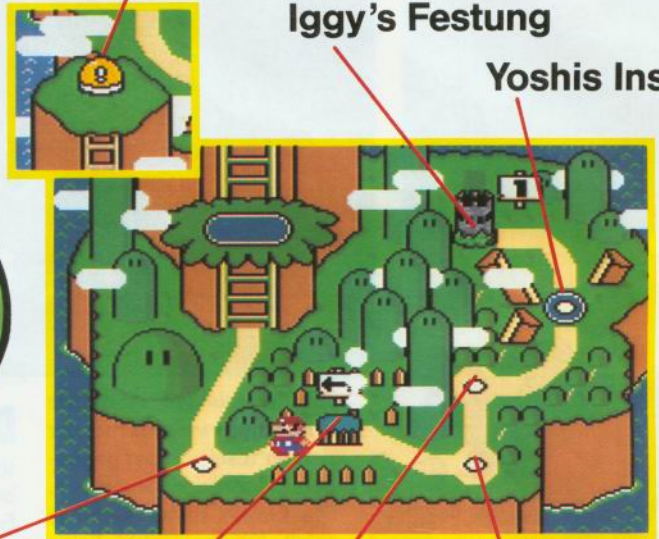
Irgendwo im Dinosaurierland, einer kleinen Inselgruppe im Pazifischen Ozean, befindet sich Bowser und Prinzessin Toadstool in seiner Gewalt. Mario beginnt die Suche nach den beiden auf Yoshis Insel, wo auch Yoshis Haus steht. Die erste Insel ist klein und übersichtlich. Besucht auf jeden Fall den Gelben Schalter-Palast.



Gelber Schalter-Palast

Iggy's Festung

Yoshis Insel 4



Yoshis Insel 1

Yoshis Haus

Yoshis Insel 3

Yoshis Insel 2

Yoshis Insel 1

Ihr bekommt einen ersten Vorgeschmack auf das, was Euch in diesem Abenteuer erwartet. Gleich am Anfang kommt Euch mehrmals ein Rex entgegen, dem Ihr zweimal auf den Kopf springen müßt. Anschließend macht Ihr die Bekanntschaft mit Riesen-Kugel-Willy.



Der Trick mit dem Drehsprung

Manche Röhren und Geheimgänge werden durch eine Reihe von gelben Blöcken versperrt. Diese Steine könnt Ihr aber ganz leicht zerstören, indem Ihr als Super-Mario einen Drehsprung macht, wenn Ihr auf ihnen steht. Bei der Landung zersplittern die Steine in tausend Stücke. Sind die Steine über Euch, müßt Ihr nur dagegen springen, damit sie zu rotieren beginnen.



Baron von Münchhausen



Erinnert Ihr Euch noch an Kugel-Willy (Super Mario Bros. 3/NES)? Hier ist sein großer Bruder! Obwohl er so groß ist, könnt Ihr ihn trotzdem angreifen und besiegen. Dazu müßt Ihr im richtigen Moment auf ihn springen. Falls Euch das zu riskant ist, dann... DUCKEN!!!

Der Mond ist aufgegangen

Wir wollen nicht maßlos werden, aber 3 Bonusleben sind immer noch besser als nur eins. Und deshalb solltet Ihr Euch den 3-Up Mond unbedingt holen. Das geht aber nur mit dem Cape, das Ihr allerdings erst in der Donut Ebene finden werdet. Kehrt später noch einmal hierher zurück!

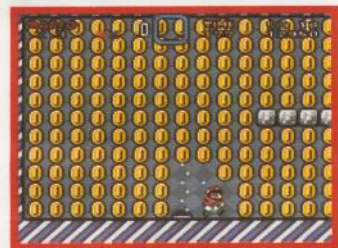
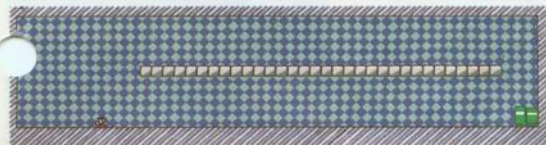


Der Gelbe Schalter-Palast

Herzlich Willkommen im Gelben Schalter-Palast! Euer Besuch hier wird für das kommende Spiel von sehr großer Bedeutung sein. Im hinteren Raum des Palastes befindet sich ein gelber Schalter, den Ihr betätigen müßt, damit sich alle gelb gestrichelten Blöcke im Spiel in richtige Steinblöcke verwandeln.



Reden ist Silber, Sammeln ist Gold!!!



Für Super Mario-Kenner ist es nicht schwer zu erraten, wofür der P-Block hier steht. Für alle anderen sei es noch einmal erklärt. Beim Sprung auf einen P-Block geschieht immer etwas Besonderes. In diesem Fall erscheinen plötzlich überall im Raum Goldmünzen, die Ihr sammeln könnt. Ihr habt 10 Sekunden Zeit.

Das Geheimnis der Schalter-Paläste

Es gibt insgesamt vier Schalter-Paläste in diesem Spiel (gelb, grün, rot und blau). Den ersten findet Ihr auf Yoshis Insel, die anderen sind irgendwo später im Spiel versteckt. Springt Ihr auf den farbigen Schalter des jeweiligen Palastes, verwandeln sich alle angedeuteten Felder im Spiel in Steinblöcke mit einem Ausrufezeichen. Auf diesen könnt Ihr jetzt gehen, oder dagegen springen. Aus den gelben kommt dann immer ein Superpilz, aus den grünen eine Feder. An manchen Stellen im Spiel kommt Ihr nicht weiter, wenn Ihr vorher nicht in einem Schalter-Palast wart.



Yoshis Insel 2

Im zweiten Abschnitt von Yoshis Insel werdet Ihr zum ersten Mal auf Yoshi selbst treffen. Voraussetzung Ihr findet das Ei, in dem er eingesperrt ist. Dem witzigen Dinosaurier geht es dann weiter in diesem Spielabschnitt. Ihr behaltet ihn auch weiterhin, wenn Ihr auf ihm durch das Zieltor reitet.

Der erste Yoshi!



Er trägt Sprungstiefel und hat einen Sattel auf seinem Rücken. Er ist grün und hat großen Hunger. Er ist ein Dinosaurier und Marios bester Freund. Er ist gut, denn er ist YOSHI!!!



Das fliegende Bonusleben

In einem der fliegenden Fragezeichen-Blöcke befindet sich ein 1-Up Pilz. Es gibt zwei Möglichkeiten, wie Ihr an die Blöcke heran kommt. Entweder mit einem Hyper-Sattel-Sprung oder mit Hilfe der blauen Steinblöcke. Ihr nehmt die Steine mit „Y“ und werft sie nach oben an die Fragezeichen-Blöcke.



Yoshis Insel 3

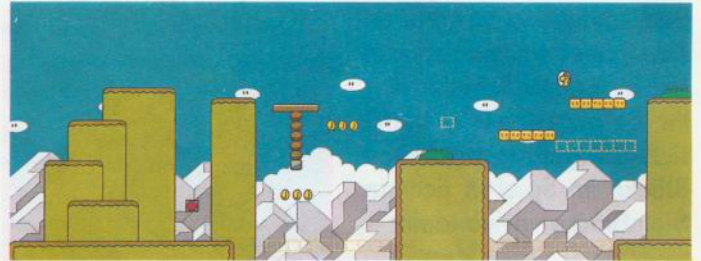
Bevor Ihr zum dritten Abschnitt von Yoshis Insel kommt, solltet Ihr unbedingt den Gelben Schalter-Palast besucht haben. Durch die Betätigung des gelben Schalters dort verwandeln sich alle gleichfarbigen Felder in Blöcke mit einem Ausrufezeichen. So könnt Ihr nicht abstürzen!

Rotierende Plattformen

Und wieder etwas Neues! Die rotierenden Plattformen gibt es bis jetzt nur in SUPER MARIO WORLD. Macht Euch mit dieser neuen Erfindung vertraut und lernt das perfekte „Timing“. Die Plattform setzt sich, sobald Ihr auf sie gesprungen seid, sofort in Bewegung. Zunächst schwenkt sie im Uhrzeigersinn nach rechts. Jetzt solltet Ihr schnell nach rechts weiterspringen, bevor sie sich weiter nach unten dreht. Vorsicht Absturzgefahr (Gelber Schalter-Palast)!



Akrobatik über den Wolken



Die Streck-Plattformen dehnen sich und ziehen sich anschließend wieder zusammen. Der mittlere Block bleibt jedoch immer an der gleichen Stelle und ist daher der sicherste Platz zum Stehen. Versucht immer in der Mitte der Streck-Plattformen zu landen und springt erst dann nach rechts weiter.



Yoshis Insel 4

Als gelernter Klempner ist Mario in dieser Welt natürlich in seinem Element. Obwohl es sich bei dieser Überflutung schon um einen riesigen Wasserrohrbruch handeln muß. Aber mit Eurer Hilfe und einem wasserdichten Overall kann Mario es trotzdem schaffen.

Achtung - Fertig - Los



Ganz oben hängt ein gelber Stein, auf dem ein P-Block liegt. Mit Anlauf, einem Supersprung und gedrücktem „Y-Knopf“ könnt Ihr Euch diesen P-Block holen. Wenn Ihr jetzt auf ihn springt, verwandeln sich alle goldenen Münzen eine Zeit lang in eine Steinmauer, auf der Ihr über das Wasser gehen könnt. Praktisch, nicht wahr...?



Die versteckte Ebene



Auf dem Gipfel des ersten Berges liegt ein 1-Up Pilz, der darauf wartet, von Euch geholt zu werden. Ihr könnt ihn nicht sehen, aber mit einem gekonnten Hyper-Sattel-Sprung könnt Ihr auf den Gipfel springen und Euch den Pilz holen. Achtung! Der Pilz ist sehr schnell und v. Euch davon rennen.

Supertechnik: Der Hyper-Sattel-Sprung



Na endlich! Wir reden schon die ganze Zeit davon, aber wie macht man ihn denn nun wirklich: den Hyper-Sattel-Sprung? Dazu müßt Ihr gerade auf Yoshi reiten und mit ihm einen Supersprung machen (mit Anlauf!). Wenn Yoshi gerade in der Luft ist, müßt Ihr nur noch „A“ drücken. Mario springt dann von Yoshi ab und erreicht so auch die höchsten Plattformen. Spielt erst weiter, wenn Ihr den Hyper-Sattel-Sprung beherrscht, denn er wird noch sehr wichtig!

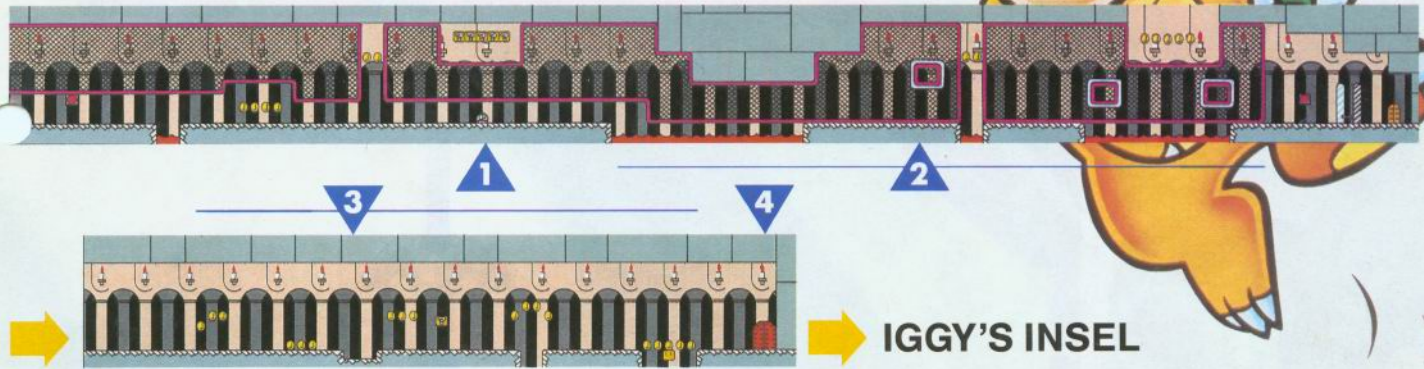


Iggy's Festung

Seit Iggy seinen Schildkröten das Klettern beigebracht hat, ist in dieser Festung die Hölle los. Überall tummeln sich jetzt die gepanzerten Tierchen und mittendrin – unser Held – Mario. Auf dem Boden fließt heiße Lava.

1 Holt Euch die Feuerblume

Stoßt vom Gitter aus gegen alle fünf Fragezeichen-Blöcke. Aus dem mittleren kommt eine Feuerblume, an die Ihr allerdings nicht heran kommt. Klettert wieder nach unten, holt Euch den P-Block und springt auf ihn drauf. Die fünf Steine verwandeln sich in Münzen und die Feuerblume fällt nach unten.



IGGY'S INSEL

2 Eine Kletterpartie

Bei acht Schildkröten erhält Mario ein Bonusleben. Schildkröten auf der gleichen Seite beseitigt Ihr, indem Ihr von oben auf ihren Kopf hinunter klettert. Schildkröten auf der gegenüberliegenden Zaunseite stoßt Ihr vom Gitter, wenn Ihr mit „Y“ auf ihren Bauch boxt. Das muß aber schnell gehen!



3 Alles Gute kommt von oben

Die Deckenstampfer kennen keine Gnade und verarbeiten sogar den sympathischen Klempner zu Brei. Zu allem Übel scrollt der Bildschirm hier auch noch nach rechts. Laßt Euch nicht beirren und balanciert zwischen den Stampfern hin und her, damit Ihr von ihnen nicht getroffen werdet.



4 Iggy Koopa – Der Edelpunkt

Iggy lebt auf einem überdimensionalen Schildkrötenpanzer, der in einem Lavasee schwimmt. Aber nicht mehr lange! Springt mehrmals auf seinen Kopf oder Panzer und treibt ihn dadurch auf die eine Seite seiner Insel, bis er in die Lava fällt.



Das war der erste Teil des unglaublichen Abenteuers

Wird Mario seine geliebte Prinzessin endlich wiederfinden, oder muß er in Zukunft seine Spaghetti alleine essen? – Wird Yoshi auch in der Donut Ebene sein Idealgewicht halten können, trotz der vielen Leckereien? Und – warum ist Luigis Latzhose grün??



Abenteuer, Legenden, Action und Magie!

© 1992 Nintendo Co. Ltd.

THE LEGEND OF

ZELDA

A LINK TO THE PAST



Mit deutschem Screen-Text



Das legendenumwobene Hyrule

Hyrule ist ein Land voller Geheimnisse. Schon seit langer, langer Zeit schlummern die bemerkenswertesten Schätze in dem kleinen Königreich. Davon erzählen die Geschichten und Legenden, die das Volk der Hylia vor vielen hundert Jahren niederschrieben.

Eine dieser Legenden erzählt von der Goldenen Macht. Sie erfüllt demjenigen, der sie berührt, jeden Wunsch – egal ob dieser Gutes oder Böses im Sinne hat. Viele versuchten diese Macht zu finden, aber niemand kehrte von dieser Suche zurück. Vor langer Zeit strömte aus dem Tor zum Goldenen Land der Wind des Bösen. Der König rief seine Ritter und die Sieben Weisen zu sich und befahl: „Versiegelt das Tor zum Goldenen Land – für immer!“ Ruhe und Frieden kehrte nach Hyrule zurück. Doch damit ist es nun vorbei: Das Siegel, das bis in alle Ewigkeit halten sollte, ist brüchig geworden. Dunkle Mächte haben bereits begonnen, die Macht in Hyrule an sich zu reißen.

Ein unheimlicher Zauberer, namens Agahnim treibt sein Unwesen. Und immer wieder wird eines der sieben Mädchen entführt, die Nachkommen der Sieben Weisen sind. Nur einer kann das Böse noch aufhalten – der legendäre Held: Link! Denn auch von ihm erzählen die Legenden! Kurz bevor Hyrule dem Untergang geweiht sei, wird ein Held auftauchen. Dieser ist ein direkter Nachfahre der tapferen Ritter von Hyrule. Wahrscheinlich

der einzige verbleibende Nachkomme. Die Legenden der Hylianer berichten weiter, daß dieser Held in der Wüste stehen wird und die drei Amu-

lette der Tugend in seinen Händen hält. Nur, wenn er diese drei besitzt, kann er das Bannschwert des Bösen erringen.



Alles hat zwei Seiten

Zwei Welten müßt Ihr in diesem Abenteuer erforschen: Die Lichtwelt Hyrule und die Schattenwelt. Laßt keinen Winkel aus, denn in jedem Winkel könnte etwas Hilfreiches verborgen sein.

Werft stets einen Blick auf die Karte, damit Ihr wißt, in welche Richtung Ihr als nächstes gehen solltet. Die Lichtwelt Hyrule ist eigentlich ein freundlicher Ort mit freundlichen Menschen – nur diejenigen, die der Zauberer Agahnim in seinen Bann geschlagen hat, können unangenehm werden.



Die dunkle Seite

Die Schattenwelt wurde als Gegenstück zur Lichtwelt geschaffen. Vieles erinnert an Hyrule, ist aber doch irgendwie ganz anders. Auch wenn manchmal etwas Mut dazu gehört: Schaut Euch alles ganz genau an, denn nur so könnt Ihr den Frieden nach Hyrule zurückbringen.

Ein kompliziertes Abenteuer erwartet Euch in Hyrule. Neben aufregender Action gilt es auch verzwickte Geheimnisse zu lüften.

Ihr sprecht mit allem und jedem, denn oftmals haben die Bewohner von Hyrule für Euch wertvolle Tips parat. Spannend wie in einem Film durchlebt Ihr als Link die gefährlichsten und witzigsten Situationen. „The Legend Of Zelda – A Link To The Past“ ist das erste Spiel von Nintendo, das deutsche Texte auf dem Bildschirm zeigt. Verständnisprobleme gehören damit der Vergangenheit an.

Link – der Actionheld

Link ist mutig, gewitzt, schnell und stark – eben ein Held. Schlüpft in seine Kleider und damit in die Haut eines Helden. So könnt Ihr jeder Herausforderung gelassen entgegen sehen. Was Ihr alles könnt? Ihr werdet staunen!

Alles aufheben

Am besten Ihr hebt alles, was Ihr so findet mal hoch. Man weiß ja nie, was daruntersteckt. Außerdem könnt Ihr hochgehobene Krüge oder Steine auch prima als Wurfgeschosse benutzen. Stellt Euch vor das Objekt und drückt den A-Knopf, um es hochzuheben. Drückt nun entweder den A- oder B-Knopf, um zu werfen.



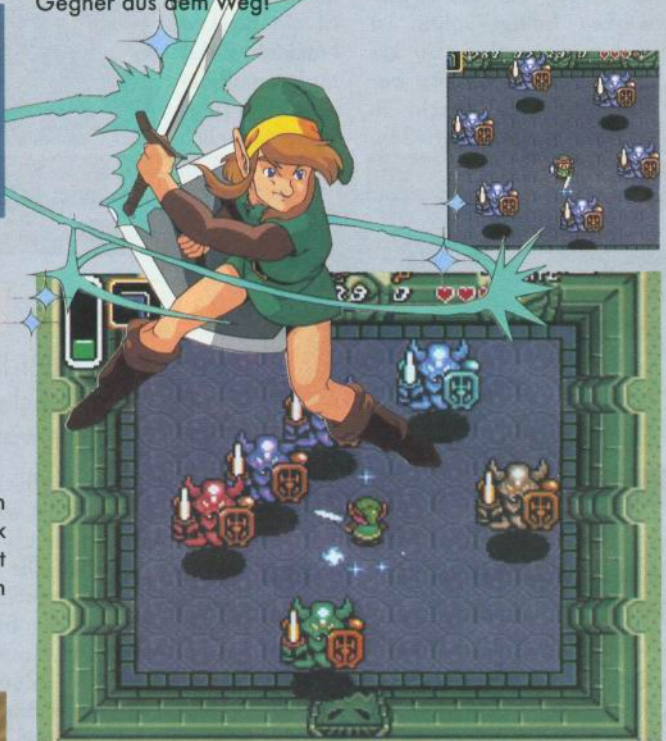
Rempelattacke

Nicht sehr höflich, aber wirkungsvoll: Das Anrempeln. Besitzt Ihr die Pegasusstiefel, dann nehmt Anlauf und rennt mal gegen einen Baum oder eine bröckelnde Mauer. Nach einem kräftigen Rempeln purzelt vielleicht etwas aus den Zweigen oder die Mauer fällt endgültig zusammen. Und was läßt sich sonst noch so anrempeln?



Die wirbelnde Klinge

Halte den B-Knopf für rund zwei Sekunden gedrückt und konzentriert so Eure ganze Kraft in die Schwertklinge. Nun laßt den B-Knopf los und mit einem Rundumschlag fegst Ihr alle Gegner aus dem Weg!



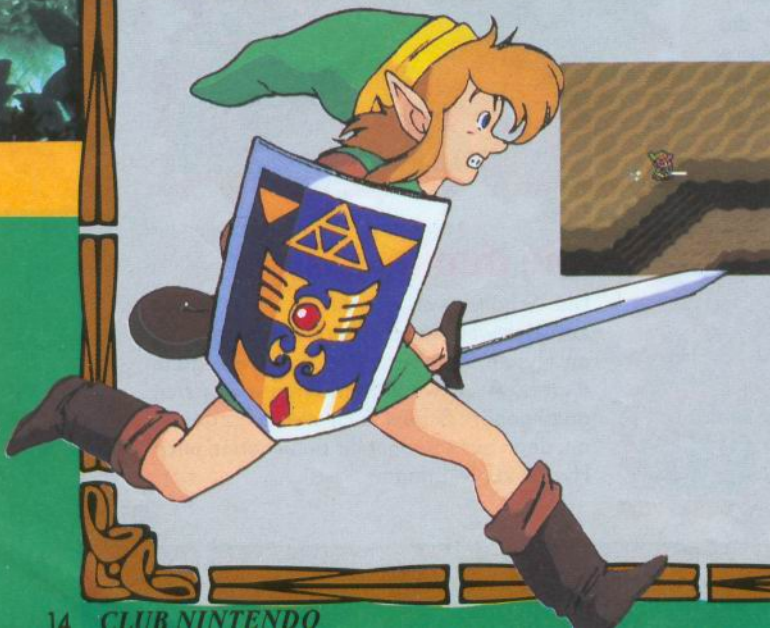
Frei-Schwimmer

Zunächst ist Link etwas wasserscheu, aber wenn er die Flossen von Zora bekommt, ist er kaum noch zu halten. Drückt zum Schwimmen das Steuerkreuz in die gewünschte Richtung und gleichzeitig den A-, B- oder Y-Knopf.



Schnell zu Fuß

Link kann schon sowieso recht schnell laufen, aber mit den Pegasusstiefeln an den Füßen bricht er alle Rekorde. Soll Link zum Sausewind werden, dann haltet den A-Knopf gedrückt und Link kann loslaufen. Automatisch zückt er dabei sein Schwert: Link wird zur Mähmaschine!



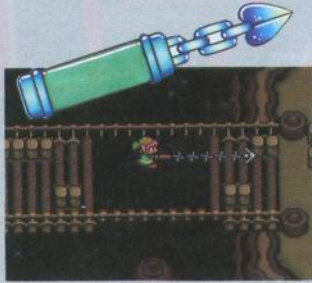
Allzeit bereit

Halte den B-Knopf gedrückt und Euer Schwert ist jederzeit einsatzbereit. Wenn Link nun durch die Gegend marschiert, hält ihn nichts auf – sein Schwert wird zum Buschmesser!



Das richtige Handwerkszeug

Ihr findet und erhaltet jede Menge Gegenstände im Laufe Eures Abenteuers. Ihr braucht sie alle, denn die Kunst besteht darin, mit dem richtigen Handwerkszeug die jeweilige Aufgabe zu meistern. Hier eine kleine Auswahl:

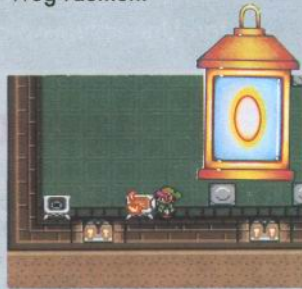


Enterhaken

Tut sich ein Abgrund vor Euch auf? Dann schnappt Euch den Enterhaken, schaut, wo Ihr ihn auf der anderen Seite festhaken könnt und schwingt Euch rüber. Auch so mancher Gegner läßt sich damit aus dem Weg räumen.

Lampe

Die bringt Licht ins Dunkel. Aber sie spendet nicht nur selber Licht, Ihr könnt mit ihr auch die Steintrogfackeln anzünden. Die Lampe solltet Ihr immer dabei haben!



Feuer-Medaillon

Das ist eines von drei magischen Medaillons. Jedes verfügt über erstaunliche Kräfte. Das Feuer-Medaillon kann zum Beispiel eine ansehnliche Explosion hervorzubringen – den Gegnern ist das gar nicht recht. Welch Wunder!



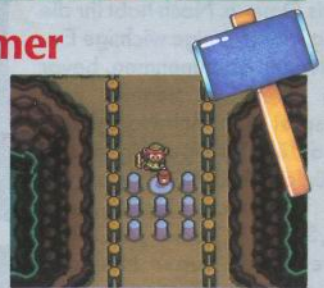
Schmetterlingsnetz

Damit lassen sich nicht nur Schmetterlinge, sondern auch so manch anderes in der Luft einfangen. Schnappt Euch zum Beispiel eine Biene und steckt sie in eine Flasche zur späteren Verwendung. Oder fangt Euch eine Fee...!



Magischer Hammer

Immer wieder versperren Pfosten Links Weg. Mit dem Magischen Hammer lassen die sich prima in die Erde rammen. Und einigen gepanzerten Gegnern könnt Ihr mit dem Hammer auch einen kräftigen Hieb verpassen.

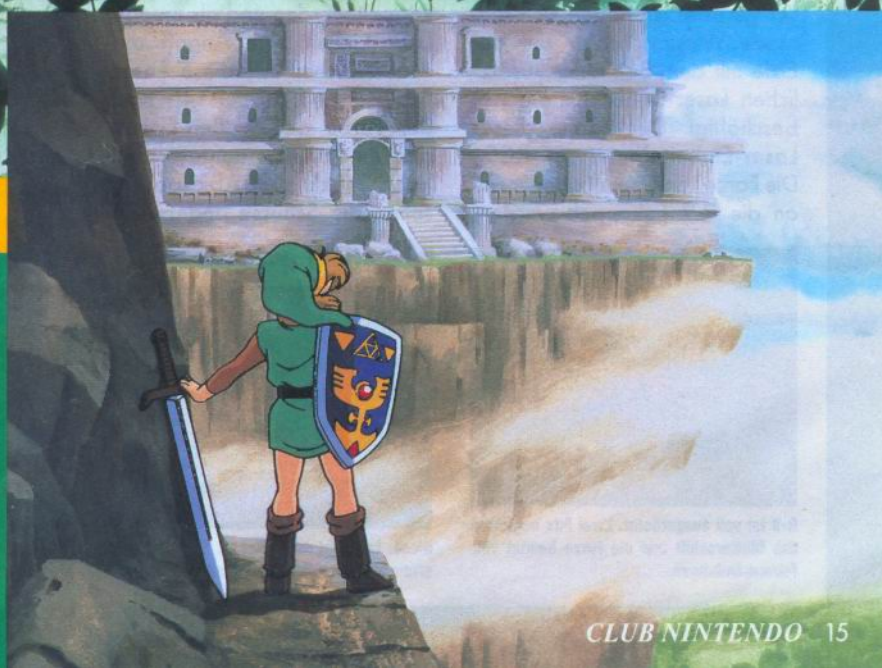


Magischer Eisstab

Benutzt den Eisstab und Eure Gegner erstarren. So ist es sehr viel leichter, den Typen den Rest mit dem Schwert zu geben. Wie bei allen magischen Gegenständen braucht Ihr aber auch hier magische Energie. Nicht vergeuden!

Wird Link den Frieden nach Hyrule zurückbringen?

Nur ein Nachkomme der tapferen Ritter von Hyrule kann in diesem Abenteuer bestehen. Bist Du der legendäre Held, Link? Dann mach Dich auf und zögere nicht! Prinzessin Zelda ist in den Klauen der Bösen – befreie sie, bevor es zu spät ist! Ein weiter und beschwerlicher Weg liegt vor Dir, aber Dein Lohn wird überwältigend sein!



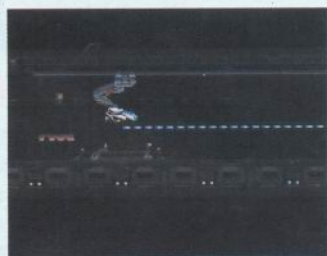
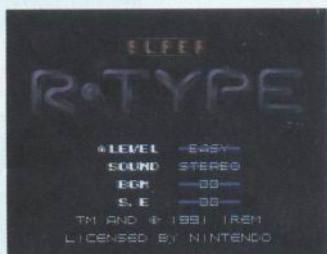
SUPER

R-TYPE

Der Weltraum – unendliche Weiten! Wir schreiben das Jahr 2360, Sternzeit 18:30. Eintragung des Kommanders in das Logbuch der R-9: „Wir befinden uns im direkten Anflug auf das Bydo Sonnensystem, wo der Imperator eine Invasion des gesamten Universums plant“.

Bevor die Reise beginnt

Letzte Vorbereitungen auf Raumbasis Omega. Noch habt Ihr die Möglichkeit, einige wichtige Einstellungen vorzunehmen, bevor das Abenteuer beginnt. Zum Beispiel den Schwierigkeitsgrad, für Einsteiger eignet sich natürlich „NOVICE“. Wollt Ihr die futuristische Techno-Musik in „STEREO“ oder „MONO“ hören? Das Super Nintendo Entertainment System macht's möglich. Desweiteren könnt Ihr Euch die einzelnen Musikstücke „BGM“ und Soundeffekte „S.E.“ auch einzeln anhören, nur so zum Spaß. – O.k., genug der langen Vorreden! Seid Ihr bereit...?



Standard-Waffen (ohne Force)

Mit „B“ feuert Ihr den Standard-Laser ab. Haltet den „B-KNOPF“ länger gedrückt, füllt sich der Balken am unteren Bildschirmrand. Je voller desto stärker ist der Energie-Schuß.

Noch stärker als der Energie-Schuß ist der Super-Schuß. Dazu müßt Ihr den „B-KNOPF“ solange gedrückt halten, bis der untere Balken orange ist, und er sein Maximum erreicht hat.

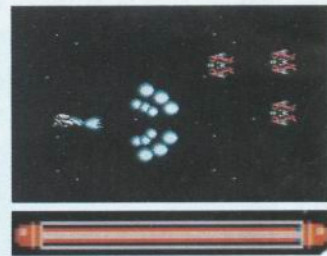
Energie-Schuß

Wenn der blaue Balken voll ist, könnt Ihr den „B-KNOPF“ wieder loslassen.



Super-Schuß

Nutzt den kurzen Moment, in dem der orange Balken voll ist.



Laser-Einheiten (mit Force)

Damit das Raumschiff noch besser gerüstet ist, haben sich führende Wissenschaftler auf der Erde mit dem Bau einer zusätzlichen Laser-Einheit für die R-9 beschäftigt. Der Name dieser Laser-Einheit lautet „FORCE“. Die Force kann hinten oder vorne an die R-9 gekoppelt werden.

Genauso kann sie auch abgekoppelt werden und als externe Laser-Einheit zum Angriff dienen. Welcher Art diese Laser-Schüsse sind, richtet sich nach der Farbe der Waffen-Einheit, die Ihr zuletzt aufgesammelt habt. Nach der Abkopplung sehen die Schüsse anders aus.

Streulaser



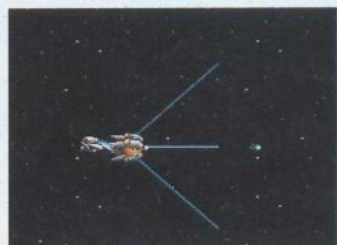
Nachdem er abgefeuert wurde, streuen die einzelnen Energiekugeln im Halbkreis.

Hobel-Laser



Eine Reihe der Energiekugeln läuft die Höhlendecke entlang, die andere den Boden.

Reflektor-Laser



Dieser Laser ist sehr effektiv. Seine Strahlen erreichen jeden Punkt auf dem Bildschirm.

Anti-L-Laser



Die Magnetstrahlen des Anti-L-Lasers haben eine enorme Zerstörungskraft.

Kanonen-Laser

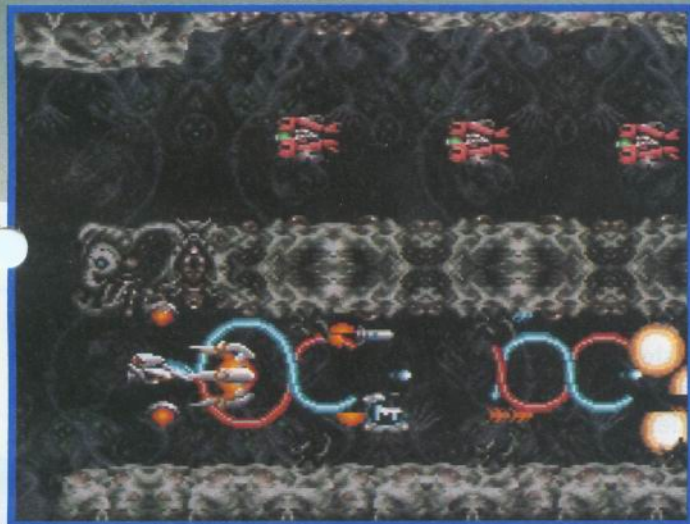


Der Kanonen-Laser zerstört mit Getöse die gegnerische Flotte des Bydo-Imperiums.



R-9 ist voll ausgerüstet. Zwei Pits begleiten das Mutterschiff und die Force besitzt vier Feuermündungen.

R TYPE



Helfer-Einheiten

Zusätzlich zu den Laser-Einheiten gibt es noch weitere hilfreiche Gegenstände, die im All herum-schwirren. Um sie zu bekommen, müßt Ihr bestimmte Bydo-Monster zerstören (sehen wie große Vögel aus). Diese hinterlassen dann eine Helfer-Einheit.

● Zusatzantrieb



Der Zusatzantrieb steigert die Fluggeschwindigkeit von R-9.

● Verfolger-Rakete



Die beiden Raketen geben nicht auf, bis sie etwas getroffen haben.

● Boden-Rakete



Sie fallen nach unten auf die Erde und zerstören dort alle Objekte.

● Pit



Die R-9 kann maximal von zwei Pits begleitet werden, die zum Schutz über und unter dem Raumschiff fliegen.

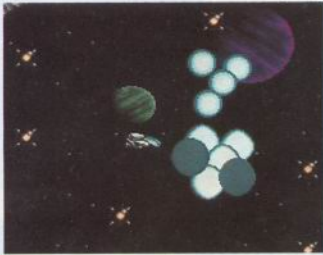
**„Willkommen in der schwarzen Zone!
Wir schicken Dich in's All.“**



SEKTOR 1 • Die intergalaktische Schlacht beginnt

Der Weltraum

Gleich am Anfang Eures Fluges müßt Ihr an einem riesigen Feld von Luftminen vorbei. Zerstört sie, bevor sie explodieren. Haltet Euch nicht in der Nähe der Minen auf, da eine Explosion auch die R-9 zerstört.



Kreisende Kanonen

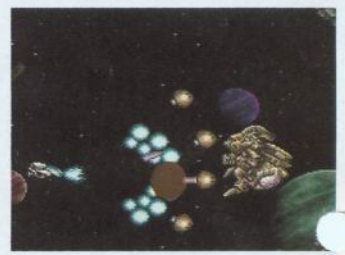
Nur die R-9 besitzt den einzigartigen Super-Schuß. Und jetzt wäre es an der Zeit, ihn das erste Mal auszuprobieren. Wenn Ihr allerdings schon im Besitz der Force seid, dann schickt sie voraus.



Super R-Type! Faszinierende Grafik, fetziger Sound, bedienerfreundliche Steuerung und totale Action. Der Countdown läuft.

Badacre mit dem rosaroten Laser

Plötzlich und völlig unvermittelt taucht Badacre auf, ein Bydo-Monster der ganz unangenehmen Art. Er ist sehr schnell, feuert einen rosaroten Laserstrahl ab und wird durch einige zusätzliche Laser-Einheiten beschützt. Allerdings ein Klacks für Euch, wenn Ihr schnell genug seid. Weicht zunächst seinem bunten Laser aus und feuert anschließend mehrere (je nach Schwierigkeitsgrad) Energie-Schüsse auf ihn ab.



SEKTOR 2 • Die Ruinen der Bydo-Monster

START ▶

In diesen Ruinen haben sich allerlei Bydo-Monster eingeknistert, mit denen nicht zu spaßen ist. Als da wären (in der Reihenfolge ihres Erscheinens): Mutanten-Papageien, Riesenschlangen und...



1 Mutanten-Papageien

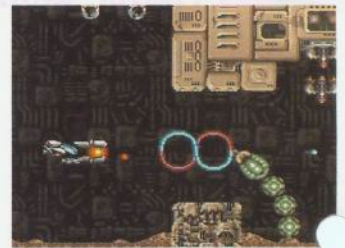
Sie kommen ohne Vorankündigung aus dem Wasser geflogen, schweben eine Weile in der Luft, senken sich anschließend wieder und feuern dabei eine Rakete ab. Kein Problem für Euch, wenn Ihr die Force vorausschickt und Dauerfeuer betätigt.



Sprachbegabt! Diese Papageien lassen die Raketen sprechen.

2 Die Riesenschlangen

Versucht den Kopf der Riesenschlange zu treffen, an dieser Stelle ist sie sehr verletzlich. Es spielt keine Rolle, welche Waffe Ihr dafür benutzt. Ob Energie-Schuß oder die Force mit Anti-L-Laser, nur stark muß sie sein.



Mit dem Anti-L-Laser könnt Ihr diese Schlange beschwören.

SEKTOR 3 • Die Höhle

In dieser Höhle habt Ihr die Gelegenheit, die R-9 voll auszurüsten. Ihr könnt Euch zwei Pits besorgen, mit denen Ihr in zukünftigen Kämpfen einen guten Verteidigungsschutz habt. Das Bydo-Monster am Ende dieses Sektors ist Inexsis. Es gibt einen Trick, wie Ihr ihn schnell beseitigen könnt.



SEKTOR 4 • Das Mutterschiff

Hier geht die Post ab! Der Bildschirm und das große Raumschiff scrollen in alle erdenklichen Richtungen. Nebenbei rummst es hier an allen Ecken und Enden. Solltet Ihr das ganze heil überstehen, kommt Ihr zu Prisoner, dem Endgegner. Habt Ihr noch genug Power...?



1. Endgegner: Der Illuminator

Bevor Ihr den ersten Sektor verlassen könnt, müßt Ihr am Illuminator vorbei. Je nach Schwierigkeitsgrad, ist seine Fluggeschwindigkeit unterschiedlich hoch. Zunächst solltet ihr seine vier Arme zerstören. Er hinterläßt während

seines Fluges kleine Hindernisse in der Luft, die Ihr nicht berühren solltet. Benutzt mehrere Energie-Schüsse, wenn er bereits alle Arme verloren hat, um ihm das Licht auszulöschen.



Der Illuminator hinterläßt Luftminen, die Ihr nicht berühren solltet.



Zusammen mit der Force kann R-9 den Illuminator beseitigen.



Das Bydo-Imperium schickt den Illuminator vor. Aber das ist erst der Anfang.

2. Endgegner: Zabtom

Jetzt geht es an's Eingemachte. Zabtom ist der Endgegner im 2. Sektor des Bydo-Sonnensystems. Sein schwacher Punkt ist die Kiemenblase, die ab und zu erscheint. Diese Blase müßt Ihr mehrmals treffen, am besten mit dem Reflektor-Laser und einigen Energie-Schüssen.

Zabtom

3 Rollerskids

Ihr kommt in eine Höhle, an deren Decke und auf dem Boden mehrere Panzer entlang fahren. Ihr könnt sowohl die Geschosse, als auch die Fahrgestelle zerstören. Die beiden roten Glaskuppeln am Ende dieser Höhle liefern die Energie.



Erledigt die Panzer, bevor sie Euch erledigen.



Bedenkt, daß Zabtoms Bauch sein wunder Punkt ist.



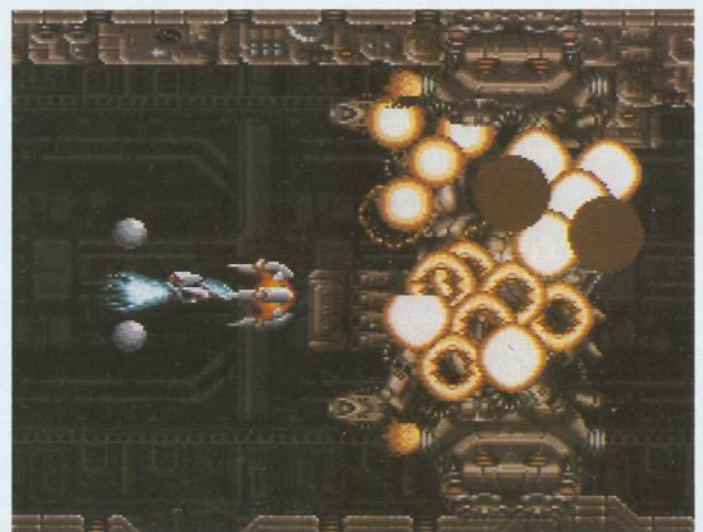
Jetzt solltet Ihr Euch langsam beeilen. Die Zeit wird knapp!

SEKTOR 5 • Das Minenfeld

Wie gut Eure Reaktionsfähigkeit wirklich ist, könnt Ihr erst hier beweisen: im Minenfeld! Die ganze Mine ist wie ein Labyrinth, das sich ständig verändert. Paßt auf, sonst wird Euer Raumschiff zwischen den Wänden eingekquetscht. Der Endgegner heißt Rios.



Kurz vor dem Zentrum des Bydo-Imperiums erwartet Euch der Recycler in seiner gigantischen Weltraumfabrik.



Die Rückkehr von Simon Belmont

Vampire sind unsterblich! Das weiß man spätestens nach den ersten drei Abenteuern auf dem NES. Doch diesmal, auf dem Super Nintendo Entertainment System, ist alles anders! Graf Dracula ist zurückgekehrt und ist noch mächtiger, als je zuvor. Aber auch Simon Belmont, der professionelle Vampirjäger, hat einiges dazugelernt.



Super Castlevania

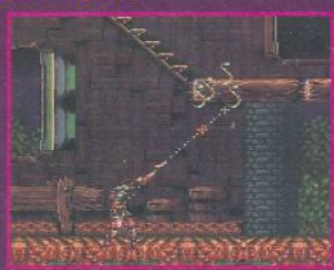


Neue Kampftechniken

Für seinen insgesamt fünften Kampf (incl. Game Boy) gegen Graf Dracula hat Simon Belmont die „Staatliche Akademie der Vampirjäger“ besucht. Dort hat man ihm neue Techniken beigebracht, wie man noch professioneller mit der Peitsche umgehen kann.

Die Dämonen-Peitsche

Erstmals kann Simon Belmont seine Peitsche in acht verschiedene Richtungen schwingen. Da auch die Gegner aus allen Richtungen kommen, ist das natürlich ganz praktisch. Mit einem Sprung in die Luft kann Simon auch nach unten peitschen und so die Gegner, am Boden erledigen.



Simon auf Tarzans Spuren

Natürlich hat Simon Belmont, der edle Vampirjäger aus gutem Hause, nichts mit dem primitiven Urwaldmenschen Tarzan zu tun. Aber wenn es zu Fuß nicht mehr weiter geht, dann kann sich Simon mit der Peitsche über einen Abgrund schwingen.



pierjäger“ besucht. Dort hat man ihm neue Techniken beigebracht, wie man noch professioneller mit der Peitsche umgehen kann.

Die Peitsche als Nunchaku

Ihr kennt die Waffe ganz sicher von den „Teenage Mutant Hero Turtles“. Jetzt ist auch Simon Belmont auf den Geschmack gekommen. Und so sieht es aus, wenn Simon „einen auf Turtle macht“.



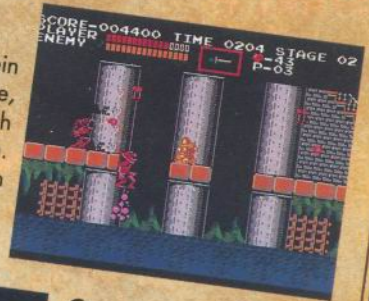
er vania IV



Nus Simons Tagebuch

Castlevania I

...Es war Nacht und ein furchtbares Gewitter tobte, als ich zum ersten Mal nach Schloß Castlevania kam. Dieses Wetter sollte ein böses Omen für die kommende Nacht sein...



Castlevania II

...Zwei Jahre sind nun vergangen, seit ich das letzte Mal auf Schloß Castlevania war. Und eigentlich wollte ich diesen Ort vergessen. Aber jetzt ist der Graf zurückgekehrt...



Castlevania III

...Ich dachte, daß ich Graf Dracula ein für allemal besiegt hätte. Aber einer seiner teuflischen Anhänger hat ihn in einer Vollmondnacht wieder zum Leben erweckt. Warum nur...?



Simons Sonderwaffen

Außer der Peitsche kann Simon Belmont natürlich auch andere Waffen benutzen. Diese muß er allerdings erst einmal irgendwo auf Schloß Castlevania finden. Der Gebrauch dieser Sonderwaffen kostet Simon einige seiner Herzen.

Axt

Zerstört fliegende Gegner und die Wände mit der Axt.



Stop-Uhr

Damit könnt Ihr kurz die Zeit zum Stillstand bringen.



Feuerbombe

Bei Berührung eines Gegners explodiert die Bombe.



Dolch

Der Dolch fliegt waagrecht in die gewünschte Richtung.



Bumerang

Er ist die stärkste Waffe, die Simon Belmont erhalten kann.





STUFE 1

START ▶

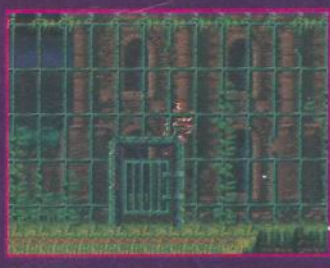


Tausende Fragen beschäftigen Simon Belmont, als er vor Schloß Castlevania steht: „Was wird mich dort drinnen erwarten?“, „Werde ich die Geschöpfe der Dunkelheit besiegen können?“, „Wo befindet sich das Schlafgemach vom Grafen?“ und mehr. Eine Antwort auf diese Fragen kann er nur bekommen, wenn er in das Schloß eintritt... – Und Ihr seid dabei, um ihm bei seiner Jagd nach den Vampiren zu helfen. – Stufe 1 des Spiels entführt Euch in den unheimlichen Vorgarten des Schlosses.



Auf welcher Zaunseite

An dieser Stelle könnt Ihr Euch aussuchen, auf welcher Seite des Zauns Ihr weitergehen wollt. Tretet durch das Tor, wenn Ihr die Zaunseite wechseln wollt. Auch hinter dem Zaun befinden sich Kerzen, die manchmal aber nur schwer zu sehen sind.



Benutzt die Peitsche

Wie schön zuvor beschrieben, kann Simon Belmont seine Peitsche auch als Seil verwenden und sich mit ihr über Abgründe schwingen. Hier sollte Simon nicht zwischen die beiden Säulen springen, sonst käme er an dieser Stelle nicht mehr weiter.



Große Schweinshax'n

Beim Bau von Schloß Castlevania ist so einiges schief gelaufen. Einer der Bauarbeiter hat sein Mittagessen aus Versehen eingemauert. Doch noch ist die Schweinshax'n nicht verloren. Simon kann sie sich zur Stärkung aus der Mauer peitschen.



Der Multi-Schuß

Ihr könnt Simons Peitsche benutzen, um an dieser Stelle die Mauer zu zerstören. Hinter der Mauer verbirgt sich ein ganz besonderer Gegenstand. Nehmt Ihr ihn auf, wird Eure Sonderwaffe mit einem Schuß gleich zweimal hintereinander abgefeuert.





Besondere Gegenstände

Großes Herz	♥	Axt	⚔
Silbernes Kreuzifix	✝	Dolch	🗡
Unverwundbarkeit	🔥	Feuerbombe	💣
Multi-Schuß	🔫	Große Schweinshax'n	🍖
Bumerang	🏹	Kleine Schweinshax'n	🍖
Stop-Uhr	🕒	Geld	💰



Auf wackligen Füßen

Diese Steinplatten beginnen zu rotieren, sobald Ihr auf sie springt. Deshalb ist äußerste Vorsicht geboten, wenn Ihr an dieser Stelle nach rechts gehen wollt. Bewegt Euch langsam, denn jeder Schritt könnte Euer letzter sein. Noch besser wäre es, einfach über die Platten zu springen.



Der Todesreiter

Es wird Zeit für den ersten Endgegner in Castlevania IV. Bevor Ihr die erste Stufe verlassen könnt, müßt Ihr an Rowdain vorbei. Er reitet auf einem Pferd, daß Ihr zunächst ein paarmal mit der Peitsche treffen müßt. Bekämpft Rowdain, nachdem sein Pferd verschwunden ist.



Die Nacht hat erst begonnen

Und wenn die Kirchenglocken um Mitternacht ein dreizehntes Mal läuten, dann kommen die Kreaturen der Finsternis aus der Erde gekrochen und treffen sich auf Schloß Castlevania.





SOLSTICE (NES)

Fast wie Zauberei

Der Magier Morbius hält die Prinzessin Eleanor immer noch gefangen? Mit dem folgenden Trick ist Dein Zauberer Shadax bestens gerüstet, um alle Schwierigkeiten der Festung zu bestehen. Drücke den „Select“-Knopf, um auf die Hilfsgrafik zu kommen



Selbst schwierige Räume kannst Du jetzt oft genug üben.

und gebe dann folgende Kombination ein (B=B-Knopf, S=Start-Knopf):

BSS BBS SBB SSS BSB BBS SSB

SBS SBS SBB SBS

Der Bildschirm blitzt auf, alle Deine Flaschen sind voll und Shadax besitzt über 90 Hüte!



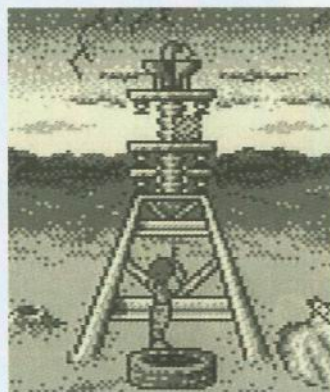
Wiederhole den Trick, so oft Du willst!

TERMINATOR II (Game Boy)

Turmhohe Probleme?

Als John Connor mußt Du im ersten Level alle Türme in der richtigen Reihenfolge zerstören, ohne daß Dir die gegnerischen Roboter zu nahe kommen. Achte

auf die Größe der Türme und zerstöre immer den höchsten! In Zahlen ausgedrückt lautet die Reihenfolge: 4, 1, 5, 2, und 3!



Der größte Turm kommt als erster dran!



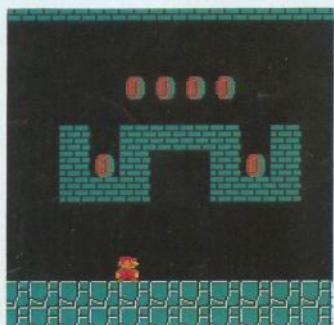
Das war der letzte! Die Absperrung am Ende des Levels ist jetzt offen.

SUPER MARIO BROS. (NES)

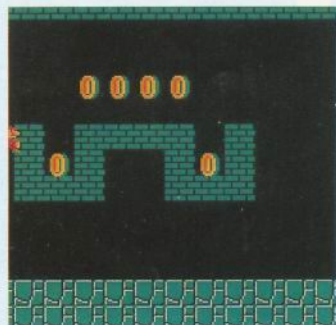
Mario als Hochsprungmeister?!

Jeder kennt Marios unglaubliche Verwandlungsfähigkeiten, aber in unserem Helden steckt noch einiges mehr an Überraschungen. Wenn er es trotz Anlauf nicht auf hochgelegene Plattformen herauf schafft, versuche es mit dem geheimnisvollen Doppelsprung! Laß den Bildschirm so weit nach rechts

scrollen, daß zwischen der Plattform und dem linken Bildschirmrand nur noch ein kleiner Spalt frei ist. Nimm mit dem B-Knopf Anlauf und springe zum linken Bildrand, am höchsten Punkt mußt Du nochmal springen und Mario kommt wie über einen unsichtbaren Stein auf die Plattform!



Da hoch? Wichtig ist der richtige Abstand!



Ein zweiter Sprung zum Erfolg!

CHIP & CHAP (NES)

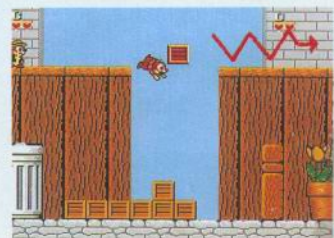
Vereinte Kräfte!

Chip & Chap zu zweit ist nicht nur ein Riesenspaß, es bringt auch echte Spielvorteile. Denn wenn Ihr Eure Kräfte vereint, könnt ihr Sachen anstellen, die allein nicht funktionieren wür-

den. Ein Beispiel: Im 2-Spieler-Modus können die Streifenhörnchen durch Teamarbeit einen außergewöhnlichen Wurf vollführen. Stellt Euch gegenüber und einer muß dem anderen eine Kiste zuwerfen. Drücke als Fänger auf dem Steuerkreuz nach oben und gleichzeitig den B-Knopf. Drehe Dich dann in die andere Richtung und wirf sofort die Kiste. Sie wird Euch den Weg freiräumen!



Auf die Plätze... Fertig...



... und Abflug!

Evis Tip:

STARTROPICS (NES)

Ein kleines Schlückchen zwischendurch

Erkennt Ihr den Raum auf den unteren Fotos...? Ja, das ist der mit den vielen Zombies (könnt Ihr jetzt natürlich nicht mehr sehen, weil ich sie schon alle besiegt habe!). Der Raum befindet sich in der ersten Höhle des sechsten Kapitels. Ich nehme an, daß Euch

der Kampf mit den Zombies einige Herzen gekostet hat. Verlaßt den Raum nicht, sondern springt von dem magischen Stein gleich nach rechts weiter. Es erscheinen zwei unsichtbare Steine, ein Fußabdruck und ein Lebenstrank. Gut was...?



Okay, die Zombies sind erledigt.



Nun hol Dir noch den Lebenstrank aus dem unsichtbaren Stein.



Name:
Eveline Kiss

Eveline Kiss, 21 Jahre alt, ist seit September 1991 bei NINTENDO of Europe in Großostheim beschäftigt. Sie arbeitet hier als Konsumentenberaterin an der Telefon-Hotline. Außerdem kümmert sie sich in der internen Abteilung „Special Functions“ um einige verwaltungstechnische Angelegenheiten der Konsumentenberatung. Zu NINTENDO bin ich mehr durch Zufall gekommen. Ich bin, oder besser WAR, kein großer Videospiele-Fan. Das hat sich mittlerweile natürlich geändert.

Als ich letztes Jahr bei NINTENDO angefangen habe, war ich ganz schön gespannt, was mich da erwarten würde. Die Arbeit an der Telefon-Hotline macht aber total Spaß und das Team ist sehr nett. Auch mit den Spielen werde ich langsam vertraut. Eines meiner ersten Spiele war „Batman“ auf dem NES. Diesem Spiel verdanke ich meinen Spitznamen Bat-Evi. Ganz besonders mag ich Strategie-Spiele, wie zum Beispiel „Dr. Mario“.

METROID II (Game Boy)

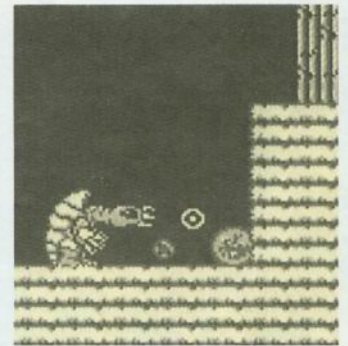
Hol Dir den Sprungball!

Mit dem Sprungball kannst Du selbst als Kugel zusammengerollt noch springen. Nun hast Du auch den Raum mit der Artefakt-Statue gefunden, nachdem Du Dir einen Weg freigebombt hast, aber nun erwartet Dich eine erneute Überraschung: Der Sprungball erwacht zum Leben, sobald Du versuchst, ihn Dir

zu nehmen. Diese merkwürdige Kreatur scheint unverwundbar. Was ist da zu tun? Es gibt nur einen Weg, die Sprungball-Kreatur zu bezwingen: Du mußt Dich zusammenrollen und immer wieder Bomben legen. Wenn Du der Kreatur so den Rest gegeben hast, kannst Du Dir ungefährdet den Sprungball schnappen.



Kaum versuchst Du Dir den Sprungball zu schnappen, erwacht er zum Leben.



Da hilft nur eine Attacke: Roll Dich zum Ball zusammen und leg so viel Bomben wie Du nur kannst.

Tips & Tricks sind oftmals eine Hilfe...

... aber sie sind nicht unbedingt der Schlüssel, der jedes Videospiele knackt. Das Club Nintendo-Team hat einige der weltbesten Videospieleler gefragt, was sie glauben, was das wichtigste ist, um in den höchsten High Score-Himmel zu gelangen. Hier ihre Antworten:

„Die wichtigsten Punkte beim Videospiele sind: Übung, Beständigkeit und Geduld!“
(Eric Bush)

„Schreibe und zeichne Dir alles auf und lies gründlich die Spielanleitung.“ (Ryan Bornemeier)

„Paßwörter sind sicher manchmal ganz nett, aber Du wirst dann niemals wissen, was Dei-

nem Spielhelden wirklich alles passieren kann.“
(Jeffrey Decker)

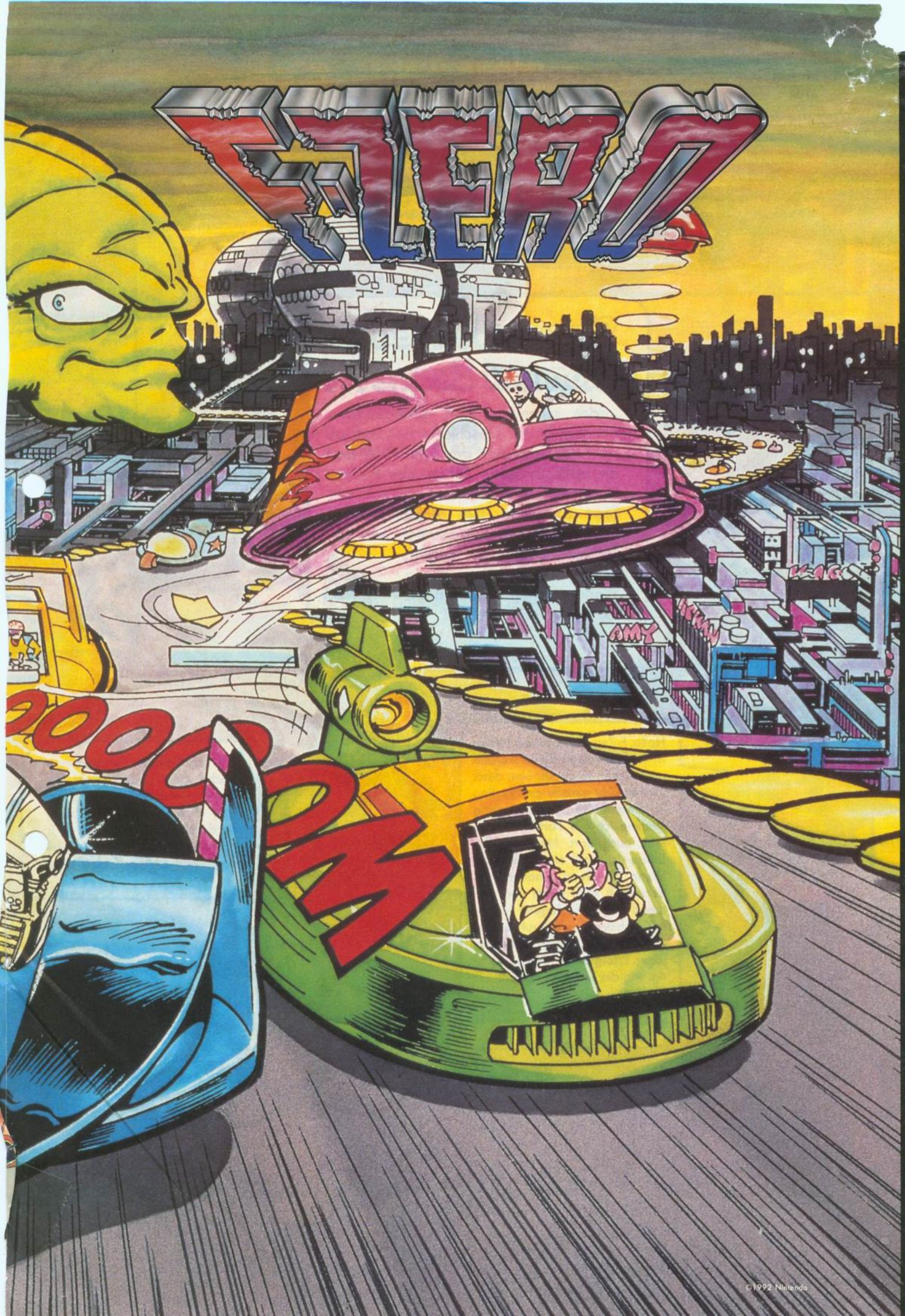
„In Action-Spielen brauchst Du eine ganze Menge Übung. Wenn es aber nicht so recht klappt, dann merke Dir, an welchen Stellen Du Dich vor den gegnerischen Angriffen einfach verstecken kannst.“
(Shane Jensen)

„Geduld ist oftmals das einzige Rezept, um mit einem schwierigen Gegner fertig zu werden. Geh den gegnerischen Angriffen aus dem Weg und warte auf den richtigen Moment, um zuzuschlagen. Diese defensive Strategie ist manchmal die beste Angriffsmethode.“
(Terry Munson)





WORLD



F-ZERO

Sie werden jeden Moment Zeuge...

...des schnellsten und aufregendsten Rennens in der Geschichte der Galaxis sein! Wir schreiben das Jahr 2560 und die erfolgreichsten Fahrer des F-Zero-Universums machen sich bereit, an den Start zu gehen. Ihre Maschinen sind mit dem besten ausgestattet, was die Technik heutzutage hergibt. Aber ich will keine langen Worte machen... Lassen wir die Piloten selber reden!



Hallo, F-Zero-Fans, meine Name ist Captain Falcon. Einige werden mich sicher schon kennen, denn ich bin nicht gerade ein Neuling in diesem Geschäft. Gebürtig stamme ich aus Port Town und lebe auch dort. Meine größte Stärke ist wohl mein Dickkopf. Wenn ich etwas schaffen will, dann hält mich nichts und niemand auf. Diese Tugend kommt mir auch in meinem Beruf zugute: Ich arbeite nämlich als Gangsterjäger. Erfolg ist für mich so wichtig, wie die Luft zum Atmen!

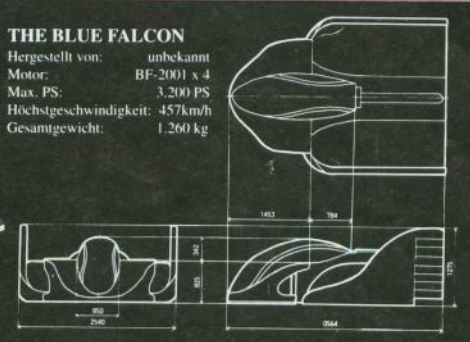
Was ich, Samurai Goroh, privat mache, geht keinen etwas an. Und den widerlichen Gerüchten über mich und mein Fahrzeug werde ich sicher nicht noch mehr Nahrung geben. Wer ich bin? Das zeige ich Euch gleich auf der Rennstrecke.

Den Motor meines Blue Falcon habe ich selbst getunt. Nur ich weiß wirklich, was in ihm steckt!



THE BLUE FALCON

Hergestellt von: unbekannt
 Motor: BF-2001 x 4
 Max. PS: 3.200 PS
 Höchstgeschwindigkeit: 457km/h
 Gesamtgewicht: 1.260 kg





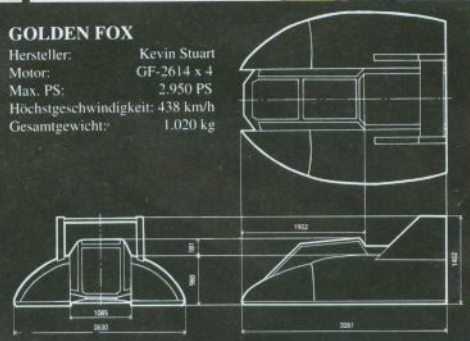
Den Golden Fox hat mein Vater entwickelt. Dabei legte er besonderen Wert auf die Beschleunigung.

Gestatten, Dr. Robert Stuart! Eigentlich bin ich ja ein angesehener Mediziner aus Mute City. Aber als mein Vater starb, entschloß ich mich, sein Lebenswerk fortzusetzen. Er entwickelte den Golden Fox speziell für die harten F-Zero-Rennen und war selbst ein begeisterter Pilot. Wenn ich siege, so siege ich für meinen Vater. Professor Kevin Stuart!



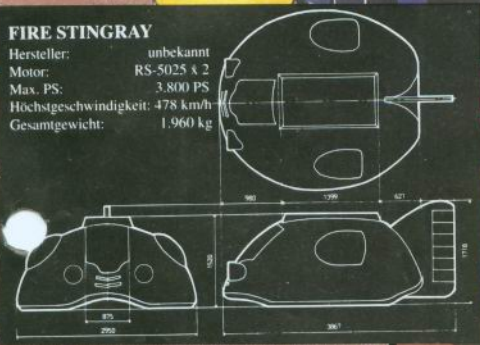
GOLDEN FOX

Hersteller: Kevin Stuart
 Motor: GF-2614 x 4
 Max. PS: 2.950 PS
 Höchstgeschwindigkeit: 438 km/h
 Gesamtgewicht: 1.020 kg



FIRE STINGRAY

Hersteller: unbekannt
 Motor: RS-5025 x 2
 Max. PS: 3.800 PS
 Höchstgeschwindigkeit: 478 km/h
 Gesamtgewicht: 1.960 kg



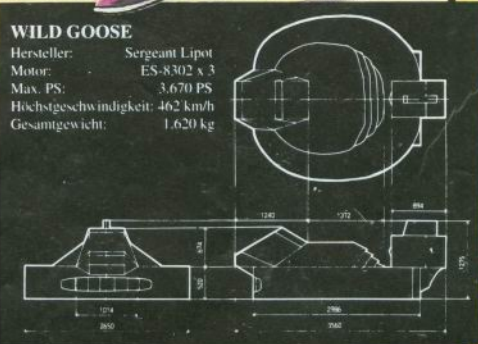
Ich bin der einmalige Pico vom Polipoto Stamm und aggressiv? Sag das noch einmal...! Ich bin der einmalige Pico vom Polipoto Stamm und Gefühlsduseeligkeit ist mir ein Graus. Konnte ich auch nicht gebrauchen in meinem früheren Job als Soldat in einer Eliteeinheit. Im Rennen jagt meine Kaltblütigkeit den anderen Schauer über die Rücken! Ha! Ha!



Rempelt mich nur an. Die Panzerung meines Wild Goose kann viel einstecken!

WILD GOOSE

Hersteller: Sergeant Lipot
 Motor: ES-8302 x 3
 Max. PS: 3.670 PS
 Höchstgeschwindigkeit: 462 km/h
 Gesamtgewicht: 1.620 kg



Mein Fire Stingray ist das tollste, was es im Universum gibt. Damit bin ich unschlagbar, alles klar?



So, meine Damen und Herren, jetzt wissen Sie, mit wem Sie es zu tun haben!

Und was die Piloten in ihren unglaublichen Fahrzeugen erwartet, möchte ich Ihnen auch noch vorstellen.



Mute City I

In der größten Stadt des Universums beginnt der F-Zero Grand Prix. Die rund 200 Millionen Stadtbewohner sind stolz, daß bei ihnen das Eröffnungsrennen stattfindet. Die Piloten erwartet auf dieser Strecke ein paar weniger komplizierte Hindernisse und eine Wahnsinns-Lange Gerade vor und nach dem Ziel.



START

1 Super Jet-Test

Hier kann man ihn testen: Den fantastischen Super Jet Turbo zuschalten und einfach über den holprigen Streckenteil drüberflitzen. Dadurch läßt sich ein gutes Stück in den Kurven abkürzen.



Mit Hilfe des Super Jets bietet sich hier eine tolle Abkürzungsmöglichkeit.

2 Nicht gleich auf die Bremse

Eine superscharfe Kurve gibt es auf dieser Strecke. Echte F-Zero-Asse treten da nicht gleich aufs Bremspedal. Sie nutzen stattdessen die holprigen Seitenstreifen und reduzieren so das Tempo ein wenig, damit sie schnell aber sicher die Kurve kriegen!



Bei solchen Strecken kann man richtig ins Schwärmen geraten!



SAND OCEAN

Diese Strecke wurde auf dem Dünenplaneten buchstäblich in den Sand gesetzt. Die Kurven auf diesem Kurs sind wirklich etwas besonderes: Es gibt jede Menge davon und alle sind scharf und eng! Überholmanöver sind eigentlich nur auf der langen Geraden für F-Zero-Profis ein Kinderspiel. Gleich nach der letzten Kurve Super Jet zuschalten und mit einer unglaublichen Geschwindigkeit rein ins Ziel. So machen es die Profis!

BIG BLUE

Eine tolle Konstruktion: Diese Rennstrecke wurde auf dem Wasser angelegt. Eine tolle Kulisse, aber für die haben die F-Zero-Piloten keinen Blick übrig, denn die Strecke erfordert volle Konzentration.

1 Innen bleiben

Diese großzügige Kurve verführt so manchen, eine großzügige Linie zu fahren. Der Sieger des letzten Rennens rät jedem, in der Kurve innen zu bleiben.



2 Gefährlicher Belag

An manchen Stellen der Rennstrecke ist der Belag in einem unglaublichen Zustand. Wenn es irgendwie geht, versuchen die Piloten diesen Hindernissen auszuweichen, da sie sonst die Kontrolle über ihre Fahrzeuge verlieren.



DEATH WIND

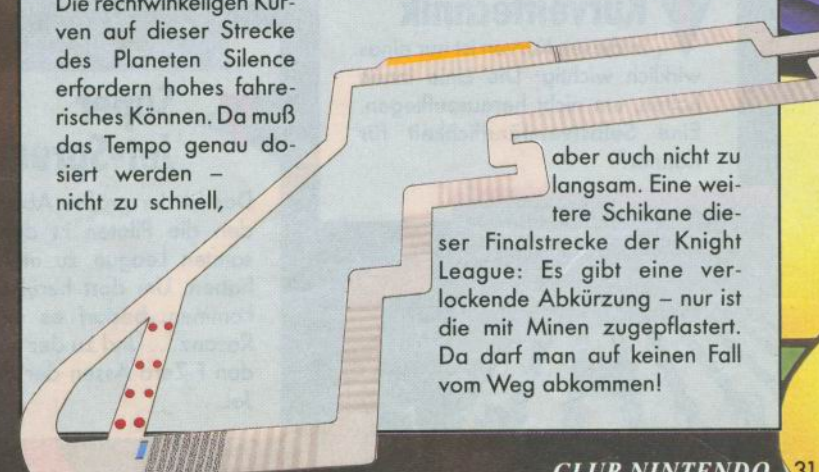
Der Name sagt schon alles über diese Strecke aus: Der Wind ist ungeheuerlich gefährlich und bringt so manchen vom Kurs ab. Da heißt

es, gegen den Wind ansteuern und irgendwie auf der Fahrbahnmitte bleiben. Kein Fahrer läßt sich die Beschleuniger auf der Strecke entgehen. Die wirken wie ein Katapult und bringen die Fahrzeuge auf schlappe 900 Stundenkilometer. Da ist dann auch der Wind machtlos!

SILENCE

Die rechtwinkeligen Kurven auf dieser Strecke des Planeten Silence erfordern hohes fahrerisches Können. Da muß das Tempo genau dosiert werden – nicht zu schnell,

aber auch nicht zu langsam. Eine weitere Schikane dieser Finalstrecke der Knight League: Es gibt eine verlockende Abkürzung – nur ist die mit Minen zugesperrt. Da darf man auf keinen Fall vom Weg abkommen!

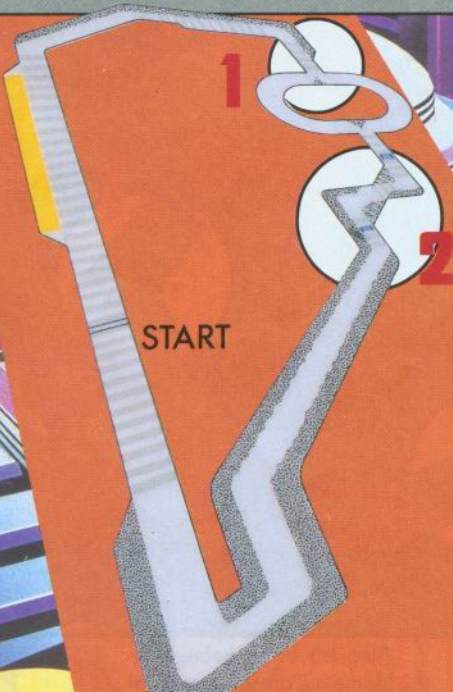


QUEEN LEAGUE

MUTE CITY II

Für die anspruchsvollere Queen League wurde die Großstadtstrecke etwas umgebaut. Ein paar tückische Schikanen sollen den Piloten das Leben schwer machen. Da kann man nur noch viel Glück wünschen!

Diese Queen League ist genau nach meinem Geschmack! Ha! Ha! Von wegen Glück – Können ist das A und O!



1 Die Qual der Wahl

Von der Streckenlänge her ist es egal, ob sich ein Pilot für rechts oder links in dem Kreisel entscheidet. Allerdings nehmen gewiefte Fahrer natürlich die Route mit weniger Verkehr!



2 Doppelsprung

Gleich zwei Sprungschancen erwarten die Piloten in diesen Kurven. Auch hier stehen sie wieder vor der Wahl: Sprungschancen ausnutzen oder mit Super Jet durchflitzen.



Ich finde, man muß als Pilot auch mal Augen für die Landschaft haben!

WHITE LAND II

Eine anspruchsvolle Strecke haben die Veranstalter auf dem wunderschönen Kristallplaneten gebaut. Vor allem die Kurven haben es in sich! Das muß man am eigenen Leibe gespürt haben!

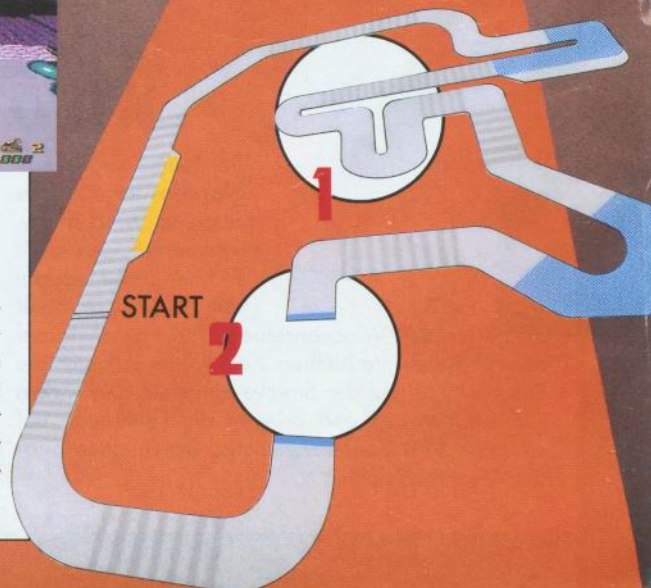
1 Kurventechnik

In diesen Kurven ist nur eines wirklich wichtig: Die Linie innen halten, um nicht herauszufliegen. Eine Selbstverständlichkeit für Könner!



2 Super Jet-Sprung

Das ist der größte Abgrund, den die Piloten in der gesamten League zu meistern haben. Um dort herüber zu kommen, bedarf es einiger Rasanzen... Und zu der verhilft den F-Zero-Assen der Super Jet.



KING LEAGUE

DEATH WIND II

Auch diese Strecke wurde für die F-Zero-Supercracks umgebaut. Natürlich weht noch immer der unbe-rechenbare Wind, aber nun müssen die Piloten auch noch mit unglaublichen Kurven fertig werden. Eine wirklich schwere Aufgabe!

1 Einfach durch

Einer der Erbauer dieser Strecke versichert: „Auf der langen Geraden sollte man den Super Jet benutzen. Dann stören weder Unebenheiten noch Wind.“ Er muß es ja wissen!



2 Unbedingt vermeiden

Beschleuniger und Wind vertragen sich nicht! Mit Beschleuniger wird es schwerer zu steuern, aber die Mühe lohnt sich. Am Ende zählt eben nur die Schnelligkeit.



START

1

2

RED CANYON II

Diese Strecke liegt auf einem Planeten, der fast vollständig aus roten Gesteinsformationen besteht. Diese geologischen Gegebenheiten zwangen die Strecken-designer – zur Freude der Zuschauer – waghalsige Sprünge einzubauen.

START

1

1 Heiße Sprünge

Der Laie hält den Atem an, die Profis freuen sich: Mittels der Sprungschancen lassen sich diese engen und haar-scharfen Kurven überwinden. Waghalsig, aber eine tolle Möglichkeit, Zeit zu gewinnen!



Wer ist die Nummer 1 im Universum?

Gewinnen und Verlieren liegen oftmals nah beieinander! Und doch treten sie immer wieder gegeneinander an und fahren das Rennen, als wäre es ihr letztes! Übrigens: Die F-Zero-Piloten suchen dringend Nachwuchs! Bewerbungen bitte an folgende Adresse: FZFI, Quadrant 11/68, Mute City 1, Sonnensystem 3P6.

Wenn hier einer siegt, dann ich!



Gewinn und Verlust liegen bekanntlich eng beieinander! So manches Mal entscheidet eine „Nasenlänge“!



PAPER

Stressige Taschengeldaufbesserung!



Es ist früher Morgen, sehr früher Morgen und die Vögelein zwitschern! Plack! Das muß der Zeitungsjunge gewesen sein!

Oder war es ein Zeitungsmädchen! Wie auch immer, beide haben es schwer, den Lese-stoff jeden Morgen an den Mann oder die Frau zu bringen. Überall lauern die Nerven. Wenn Ihr glaubt, so könntet Ihr Euch locker das Taschengeld aufbessern, dann seid Ihr Traumtänzer! Oder Traumtänzerinnen! Der Job hat es nämlich in sich. Nur etwas für hellwache Frühaufsteher.

Warum immer nur die Jungs?

Auch Mädchen können Taschengeld gebrauchen. Vielleicht noch mehr als die Jungs!

Der Daily Sun-Verlag schickt neuerdings auch Mädchen los, die Zeitungen auszutragen. So etwas gab es in der Stadt noch nie. Und die Mädchen machen ihre Sache gut, auch wenn das einige überraschen mag. Überzeugt Euch selbst und begeben Euch mit dem Papergirl auf ihre morgendliche Tour! Ihr könnt natürlich auch an der Tradition festhalten und dem Paperboy die Treue halten. Wie Ihr wollt! Gute Zeitungsausträger sind beide. Die Entscheidung ist also reine Geschmackssache!



Übung gehört dazu

Man wird ja nicht aus dem Stand ein Super-Zeitungsausträger! Oder Austrägerin! In der Bonus Stage könnt Ihr trainieren!

Ihr habt Eure Zeitungen alle ausgetragen. Aber das ist noch nicht das Ende! Nun kommt noch ein wenig Training in der Bonus Stage – darauf steht der Verleger besonders. Das weiß er noch aus seiner Jugend: Meister-Paperboys fallen nicht vom Himmel! Und natürlich auch keine Meister-Papergirls! In der Bonus-Trainingsrunde mußst Du die Zeitungen genau ins Ziel werfen und gekonnt über Hindernisse hinwegspringen. Dabei sammelt Ihr fleißig Punkte und wenn der Verleger zufrieden ist, wer weiß, vielleicht gibt das eine Lohnerhöhung...?



BOY 2

Frei Haus

Ein Held wird geboren!

„Was schleicht der denn da ums Haus?“, denkt sich der Paperboy. Er schaut nicht lange zu, sondern handelt!

Das kommt ihm gleich komisch vor: Ein Mann, der zu so früher Stunde beim Supermarkt herumschleicht. Und als dem Paperboy klar wird, daß er einem waschechten Dieb bei der Arbeit zusieht, zögert er nicht lange und wirft ihm eine Zeitung an den Kopf. Die Polizei erledigt dann den Rest. Am nächsten Tag darf Paperboy dann die Daily

Sun austragen... mit seinem Foto auf der Titelseite!



TUESDAY
PLAYER 1

The Daily Sun

HERO PAPERBOY STOPS THIEF

A walrus penguin served the day today when he failed a



day today when he failed a

A walrus penguin served the day today when he failed a

Echt stark, sich selbst in der Zeitung zu entdecken!

So schnell kann's gehen

Der Verleger der Daily Sun höchstpersönlich behält seine Austräger im Auge. Kein Wunder, denn unzufriedene Abonnenten kündigen sofort, wenn sie ihre Zeitung nicht kriegen oder ihr Fenster zu Bruch geht. Falls Ihr Euren Job behalten wollt, solltet Ihr Euch Mühe geben, denn sonst könnte es mit der Taschengeldaufbesserung schnell ein Ende haben.

TUESDAY
PLAYER 1
The Daily Sun
PAPERBOY FIRED!



A walrus penguin served the day today when he failed a

Harmlose Sachen? Das täuscht!

Kinderwagen



Wirf dem Baby schnell eine Zeitung in den Wagen, sonst hast Du ernsthafte Probleme!

Möbelpacker



Den Möbelpackern solltest Du auch eine Zeitung zuwerfen, damit sie stehen bleiben.

Baseball-Spieler



Der Junge trainiert schon vor der Schule. Zeig ihm Deine Zeitungs-Wurfkünste, damit er etwas lernt!

Alte Leute



Warum die immer so schlechte Laune haben? Vielleicht werden sie freundlicher, wenn man ihnen eine Zeitung gönnt?!

Kanalmonster



Ist ja nun wirklich eklig, wenn das Schleimmonster aus dem Gulli kommt. Vielleicht kann das Viech ja lesen.

Gespent



Bu Huu! Dürfen die auch am helllichten Tag spuken und harmlose Zeitungsausträger belästigen?

Drachenstatue



Sehen aus wie Stein und spucken mit Feuer! Stopf ihnen das Maul mit der Ausgabe von heute! Vielleicht hilf's!

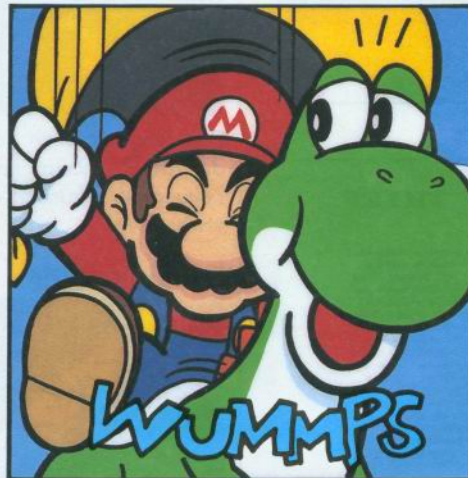
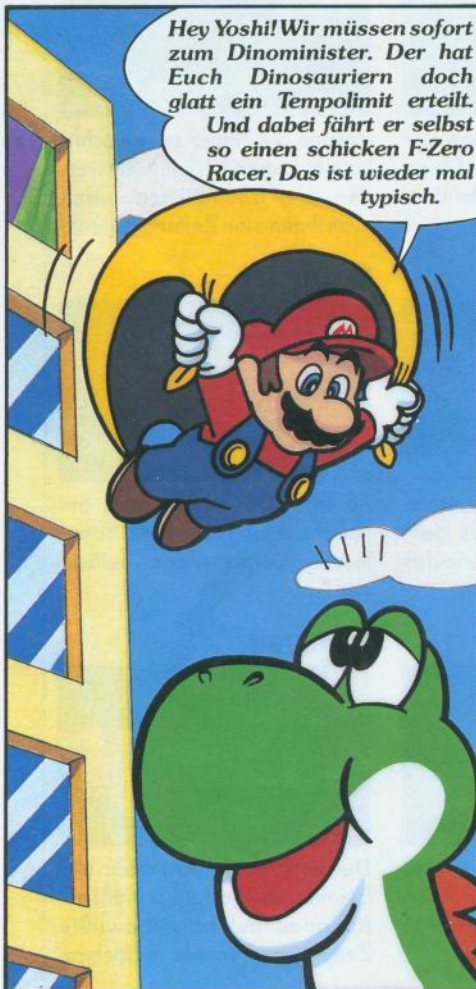
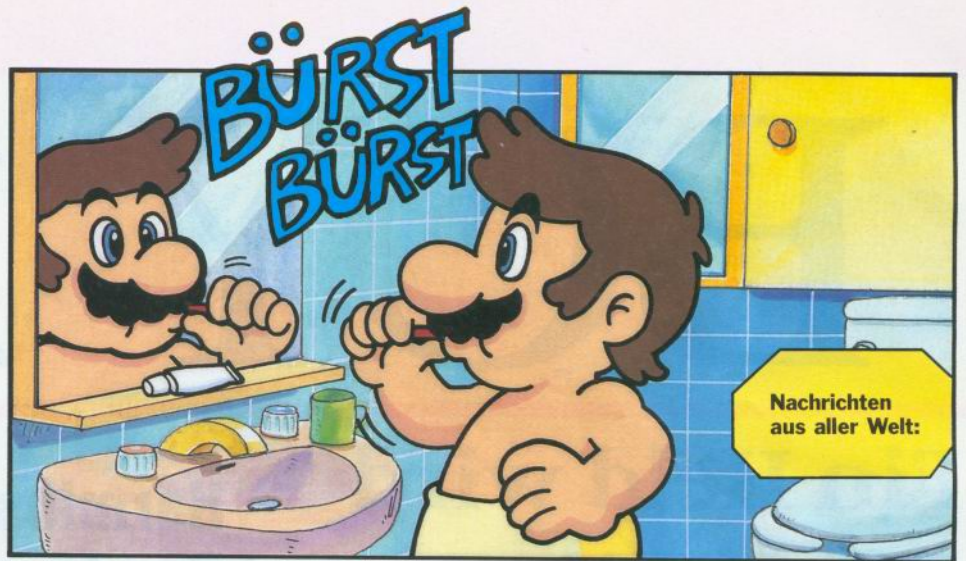
Kanonen

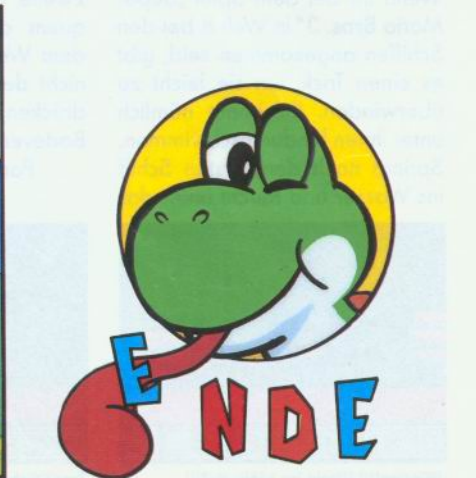
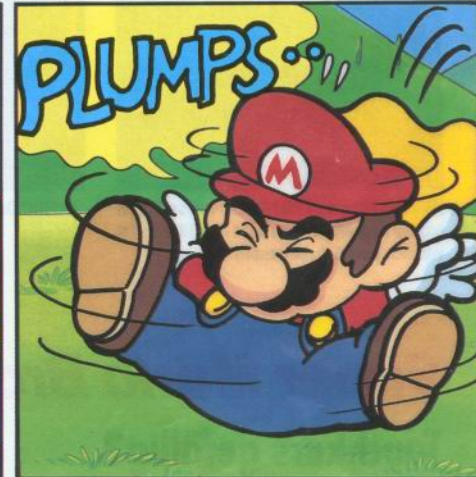
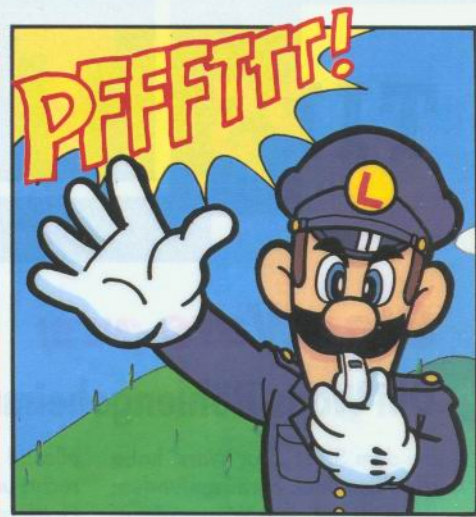


Der kann doch nicht mehr alle beieinander haben! Schießt mit Kanonen auf pflichtbewußte Zeitungsjungen und -mädchen.

SUPER MARIO

Im Rausch der Geschwindigkeit





Star Wars (NES)

Obi Wans Höhlengeheimnisse

Bei dem Spiel „Star Wars“ habe ich einen Trick herausgefunden: Ihr müßt auf dem Wüstenplaneten Tatoonie die Höhle von Obi Wan Kenobi betreten. Lauft dort ein Stückchen nach rechts und laßt Euch nach unten fallen. Hier findet Ihr eine Energiekapsel, die Eure Lebensenergie wieder auffüllt. Das ist aber noch lange nicht



„Warm!!!“



„Wärmer!!!“ Nimm hier Anlauf und spring im letzten Augenblick nach links. Nur Mut, es ist wirklich eine Geheimwand!!!

alles!!!! Geht nun weiter nach rechts unten, bis zu einer großen Plattform. Von dieser Plattform müßt Ihr nach links auf eine kleinere springen. So, jetzt müßt Ihr Anlauf nehmen und im letzten Augenblick nach links durch die Geheimwand springen. Wenn Ihr nun nach links weiterlauft, werdet Ihr mit zwei Extraleben belohnt. Aber Vorsicht!!! Es lauert noch ein Gegner auf Euch und im Boden ist eine Fallgrube versteckt. Mit diesem Trick könnt Ihr bis zu 7 Leben ergattern, wenn Ihr Euch kaputtgehen laßt und die Höhle erneut betretet.

Peter Meuer, Koblenz



„Heiß!!!!“ Du hast es fast geschafft!!

Super Mario Bros. 3 (NES)

Tauchkurs gefällig?

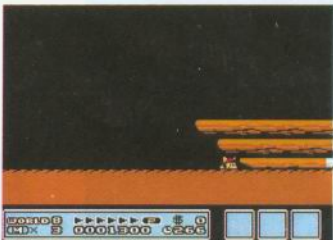
Wenn Ihr bei dem Spiel „Super Mario Bros. 3“ in Welt 8 bei den Schiffen angekommen seid, gibt es einen Trick, um sie leicht zu überwinden. Ihr könnt nämlich unter ihnen hindurchschwimmen. Springt nach dem ersten Schiff ins Wasser und taucht unter das



Jiiiiiepiee!!!! Hinein ins kühle Naß!!!

zweite Schiff. So könnt Ihr bequem dem Kanonenfeuer aus dem Weg gehen. Vergeßt aber nicht den „A“-Knopf ständig zu drücken, sonst ist es ein kurzes Badevergnügen!

Pongsak Lüke, Bad Driburg

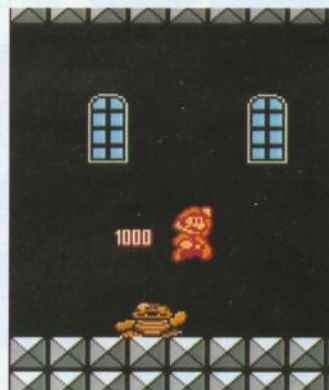


Zum Glück hat Mario eine Badehose an!

Super Mario Bros. 3 (NES)

Immer Ärger mit Bumm-Bumm?

Ich habe bei „Super Mario Bros. 3“ auch einen tollen Trick herausgefunden, wie man „Bumm-Bumm“ einfacher besiegen kann. Wenn Ihr seinen Thronsaal als Feuer-Mario betretet, müßt Ihr



Nur nicht in Panik geraten! Ein gekonnter Sprung genügt.

nur einmal auf seinen Kopf springen. Stellt Euch nun seelenruhig neben ihn hin und beschießt ihn mit Euren Feuerkugeln. Er wird sofort aufgeben!

André Lily, Emmerthal



Verpaßt ihm jetzt eine Breitseite und der Sieg ist Euer! Der Bösewicht wird sich nach dieser Niederlage bestimmt für eine Weile im Untergrund versteckt halten!!!

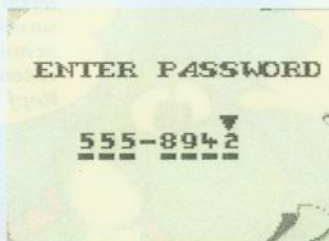
Bill & Ted's Excellent Gameboy Adventure (Gameboy)

Wie es Euch gefällt...

Ich habe mir vor kurzem das Spiel „Bill & Ted's excellent Gameboy Adventure“ zugelegt und mich fleißig damit beschäftigt, für Euch die Paßwörter herauszufinden. Und hier sind die Codes:

- Welt 2: 555 - 4239
- Welt 3: 555 - 6767
- Welt 4: 555 - 8942
- Welt 5: 555 - 4118
- Welt 6: 555 - 8471
- Welt 7: 555 - 2989

Walter Bürzer, Pförring



Das richtige Paßwort zur rechten Zeit und Ihr beginnt eine Reise durch die Epochen ... wie es Euch gefällt!



Auf geht's!!!

Spielerprofil 1

Emanuel Schubert

Der 11jährige Stuttgarter ist zur Hälfte Südamerikaner. Am liebsten mag Emanuel Adventure-Spiele. Kein Wunder also, daß er „The Legend of Zelda“ ohne ein einziges Leben zu verlieren durchgespielt hat. Wenn der Abenteuerfan nicht gerade mit seinem NES oder Game Boy spielt, wird es bei ihm sportlich: Seine Hobbies sind Wandern und Skateboardfahren. Sein größter Wunsch: Einmal im Club-Magazin erscheinen. Na, das ist ihm ja nun gelungen!



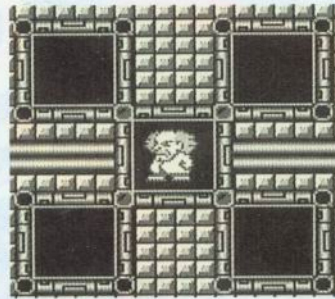
Hallo Nintendo Fans,

ich habe hier ein tolles Paßwort von Mega Man's erstem Game Boy Adventure „Dr. Wily's Rache“ für Euch:

A 2, A 3, B 4, C 2, C 3

Alle vier Roboter sind damit besiegt und Du gelangst sofort in Dr. Wily's Labor.

Martin Schmitt, Eppingen



Folge Dr. Wily in sein Versteck!



Hier gehts erst richtig los!!!

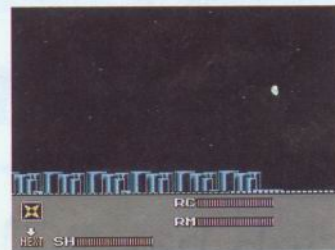
Mega Man 3 (NES)

So geht es eben auch!

Ich bin sehr begeistert von Eurem Club, und ohne die Hilfe Eurer Spieleberater hätte ich so manches Spiel nicht geschafft... Ach so, bevor ich es vergesse, hier ist noch ein Trick für Euch: Wenn Ihr bei dem Spiel „Mega Man III“ noch nicht den Luftschlitten besitzt, aber dafür schon Shadowman besiegt habt, könnt Ihr den Schlitten dennoch an-

wenden. Ihr müßt auf der Hilfsgraphik die Waffe von Shadowman anwählen und das Steuerkreuz nach rechts drücken. Wenn Ihr nun mit START die Hilfsgrafik wieder verläßt und sofort eine Munitionskapsel aufsammelt, bekommt Ihr durch einen Zaubertrick den tollen Luftschlitten.

Mario Jessen, Kreuztal



Wählt die Waffe von Shadowman an und dann drückt das Steuerkreuz nach rechts.



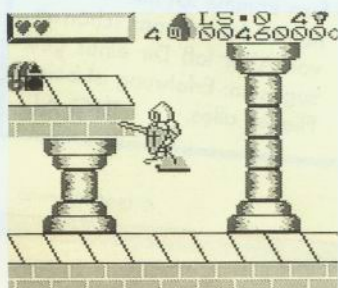
Wie durch einen Zaubertrick: Da ist er der Luftschlitten!

Lieber Club Nintendo!

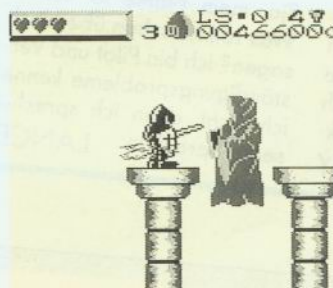
Wenn Ihr in dem Raum seid, an dem am Ende Malkil auf Euch wartet, erspähst Ihr eine Schatztruhe über Euch. Doch was tun, wenn man keinen Schlüssel hat? Springt einfach von der beweglichen Plattform auf die erste und dann auf die zweite Säule. Dort

bekommt Ihr einen Schlüssel, der vorher noch nicht zu sehen war. Mit diesem Schlüssel erhaltet Ihr aus der Truhe das „Shield of Protection“, mit dem Ihr nun bessere Chancen im Kampf gegen Malkil habt!

Daniel Krinke, Bielefeld



Die Truhe solltest Du Dir nicht entgehen lassen.



Jetzt bist Du für die letzte Herausforderung gerüstet.

Spielerprofil 2

Jessica Held

12 Jahre ist sie jung und ist seit einem Jahr unheimlich in einen Schauspieler verliebt, dessen Name sie aber uns nicht verraten hat. Am linken Ohr trägt sie gleich drei Ohrringe und am liebsten isst sie Nudel- und Kartoffelsalat. Die Schule schmeckt ihr gar nicht, dafür aber das Game Boy-Spielen. Jessica aus Bruttig-F. ist sehr sportlich. Sie spielt Tennis und Fußball und schwimmt viel. Sie weiß auch schon genau, wie ihre Zukunft aussieht: Nach Los Angeles/USA auswandern und dort Polizistin werden. Hoffentlich klappt es, viel Glück, Jessica!





Einladung!

Der Flight Club hat sich für Dich entschieden! Täglich treffen bei uns hunderte von Bewerbungen ein. Doch nur ganz wenige werden auserwählt, bei uns das Fliegen zu lernen. Unsere Wahl fiel auf DICH! Nachdem wir Deine Unterlagen geprüft haben, sind wir sicher, daß Du ein wertvolles Mitglied unseres Elite-Fliegerteams werden wirst. Es liegen harte Wochen des Trainings vor Dir, denn Meister fliegen nicht vom Himmel. Am Ende, das können wir Dir versichern, wirst Du aber alles fliegen können, was Flügel (oder ähnliches) hat. Bist Du interessiert? Dann schau Dir die folgenden Vorabinformationen schon einmal an. Wir sehen uns! Hals- und Beinbruch!

Die Lehrer: Das Beste vom Besten!



Ich bin zwar erst 22 Jahre alt, aber habe schon mehr Zeit in der Luft verbracht, als auf der Erde. Ich kümmere mich vor allem um die Neulinge im Club.

TONY



Hey, ich bin Shirley und Spezialistin im Umgang mit dem Rocketbelt. Geht es um die Fluglizenzvergabe, bin ich unbestechlich. Flirten zwecklos, Jungs!

SHIRLEY



Tja, mein Name ist Lance. Was soll ich schon über mich sagen? Ich bin Pilot und Verständigungsprobleme kenne ich nicht, denn ich spreche sechs Sprachen.

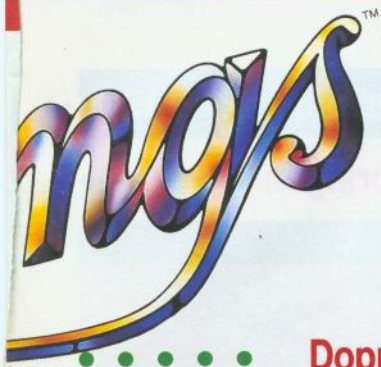
LANCE



Bei den ganzen jungen Hüpfen komme ich mir mit meinen 49 Jahren ganz schön alt vor. Aber laß Dir eines gesagt sein: Erfahrung ist beim Fliegen alles.

BIG AL

© 1992 Nintendo



Fliegenlernen fängt unten an

Wir legen großen Wert darauf, daß unsere Flugschüler das Fliegen von der Pike auf lernen. Erst wenn die grundsätzlichen Sachen voll drin sind, können unsere Schüler auf ihre erste Fluglizenz hoffen.



Doppeldecker

Das ideale Fluggerät für Anfänger. Die erste Aufgabe der Schüler ist es, einer vorgegebenen Flugbahn mit einigen Hindernissen gespickt, zu folgen und sicher zu landen. Dabei kann man ein Gefühl dafür bekommen, wie in der Luft gesteuert wird.

Übungseinsatz	
Area 1	Area 5
Area 2	Area 5
Area 3	Area 7
Area 4	Area 8



Fallschirmspringen

In der Fliegersprache „Sky Diving“ genannt. Aus 3.800 Fuß Höhe springen die Schüler ab und müssen versuchen bestimmte Zielpunkte anzusteuern. Das wichtigste dabei ist, die Luftströmungen geschickt auszunutzen.

Übungseinsatz	
Area 1	Area 5
Area 2	Area 6
Area 3	Area 7
Area 4	Area 8



Rocketbelt

Spätestens seit der Olympiade 1984 in Los Angeles kennt ihn jeder: Den Rocketbelt. Ein Fluggerät, das man sich einfach auf den Rücken schnallt. Die Steuerung ist ein wenig gewöhnungsbedürftig, aber das Fliegen damit ein faszinierendes Erlebnis.

Übungseinsatz	
Area 1	Area 5
Area 2	Area 6
Area 3	Area 7
Area 4	Area 8



Drachenfliegen

Im Trapez hängend ist es überlebenswichtig, die Einflüsse des Windes auf das Flugverhalten genau zu kennen. Steuere auf eine Luftspirale zu und laß Dich von ihr hoch hinauf tragen, um am Ende sicher auf einer relativ kleinen Plattform zu landen.

Übungseinsatz	
Area 1	Area 5
Area 2	Area 6
Area 3	Area 7
Area 4	Area 8





AREA 1

Fluglehrer: TONY

Mindestpunktzahl: 120

Doppeldecker



Deine erste Lektion mit dem Doppeldecker: Du beginnst in einer Höhe von 300 Fuß den Landeanflug. Vermeide dabei unnötige Kurskorrekturen nach rechts oder links. Folge stattdessen der grünen Flugleitlinie und setz die Maschine sanft mitten auf die Landebahn. Alles klar? Noch Fragen? Na, dann los!



Du sollst nur landen! Die Flugleitlinie hilft Dir.



Na, das war doch schon ganz gut!

Fallschirmspringen

Auch hier fangen wir ganz leicht an: Im freien Fall passiert Du drei Ringe. Dabei wird ein wenig Steuerung des Falls notwendig sein. Bei etwa 1.000 Fuß öffnest Du den Schirm und versuchst genau auf dem Zielpunkt zu landen. Mach Dich mit der Steuerungs- und Bremsmöglichkeit des Fallschirms vertraut.



Laß Dich einfach durch die Ringe fallen.



Behalte das Ziel immer im Auge!



AREA 2

Fluglehrer: SHIRLEY

Mindestpunktzahl: 220

Doppeldecker



In der zweiten Lektion gilt es, das Flugzeug durch drei Ringe zu fliegen, um dann eine von zwei Landebahnen anzusteuern. Eine Landung auf der kürzeren Bahn bringt mehr Punkte!



Dieses Mal mußt Du durch drei Ringe hindurchfliegen, um zu bestehen.

Rocketbelt

Gleich nach dem Start wirst Du merken, daß Du die Schubkraft des Raketenantriebs dosieren kannst (A- oder B-Knopf). Sobald Du glaubst, die Steuerung des Fluggerätes im Griff zu haben, fliege durch die drei vertikalen Ringe am Rande der Landebahn. Bist Du da durch, kannst Du an die Landung denken. Viel Spaß!



Du wirst sehen: Es ist gar nicht so schwer, mit dem Rocketbelt zu fliegen!



Steuere mit dem Rocketbelt die Zielmitte an: Das bringt Punkte!

Fallschirmspringen



Nun wird es schon etwas schwerer. Passiere fünf Ringe und lande auf einer noch kleineren Plattform als in Lektion 1. Hoffentlich beherrschst Du die Steuerung des Schirms.



Die Landung auf der kleinen Plattform verlangt volle Konzentration.

Die Instrumententafel

Selbst erfahrene Piloten haben immer ein Auge auf die Instrumententafel gerichtet. So sind sie nicht nur immer über den Zustand ihres Fluggerätes unterrichtet und wissen, wo sie sich gerade befinden.



Radar

Die Richtung zum Landeziel leuchtet rot auf dem Radar auf. Das hilft dem Piloten, sich zu orientieren. Außerdem kann man hier ablesen, woher der Wind weht.

Höhenmesser

Motorleistung

Uhr und Tankanzeige

Fluglagenmesser

Vor allem bei der Landung mit dem Doppeldecker sollte man sich dieser Hilfe bedienen. Man kann darauf erkennen, ob das Flugzeug parallel zum Boden fliegt oder schräg herinkommt.

AREA 3 Fluglehrer: LANCE

Mindestpunktzahl: 220

Doppeldecker



Als erstes fliegst Du durch 15 Ringe durch, die in verschiedenen Höhen angebracht sind. Dann eine präzise Landung, und ich bin zufrieden!



15 solcher Ringe mußt Du durchfliegen!

Rocketbelt



Diese Aufgabe verlangt von Dir, treibende Kugeln in der Luft zu berühren. Danach bitte ich Dich, um eine exakte Landung, falls Du Punkte sammeln möchtest.



Das nenne ich mal eine großartige Landung!

Drachenfliegen



Damit fliege ich persönlich am liebsten. Nutze die Thermik und laß Dich von den warmen Luftströmen hinauftragen. Du erkennst sie an den Wellenlinien. Wir fangen langsam an: Versuche mit Hilfe der Luftströme eine Höhe von 500 Fuß zu erreichen, bevor Du Dich der Landung widmest. Landen solltest Du übrigens mit den Füßen zuerst!



Nutze den Luftstrom, um Höhe zu gewinnen!



Dein Landeanflug sieht gar nicht schlecht aus!

Eine tolle Belohnung

Hast Du beim Drachenfliegen, Fallschirmspringen oder mit dem Rocketbelt eine 100 Punkte-Landung hingelegt (Ausschau halten nach Spezial-Landeplattform!), hält der Pilotwings Flight Club eine besondere Überraschung für Dich parat.



PINGUIN PLATSCH



Gelingt beim Fallschirmspringen eine exakte Landung, kannst Du einen Pinguin beim Sprung in einen Swimmingpool begleiten.

TRAMPOLIN BAUNZ



Konntest Du 100 Punkte mit der Rocketbelt-Landung kassieren, kannst Du noch mehr Punkte beim Trampolinspringen gewinnen.

PHÖNIX-BONUS



100 Punkte bei der Drachenlandung? Dann bekommst Du ein paar Flügel verpaßt und fliegst und fliegst und...

Der erste Auftrag



Sobald Du die vierte Lektion erfolgreich beendet hast, bekommst Du Deinen ersten Auftrag. Schnapp Dir den Helikopter und befreie die Mitglieder des Flight Club-Teams. Sie werden

SECRET COMMAND

Our agent has infiltrated enemy headquarters on Izanu Island. Your instructors have been freed and await rescue at the heliport. Using the radar as a guide, infiltrate the airspace and rescue them.

auf dem Helikopterflugplatz festgehalten. Was hast Du wirklich gelernt?



Vorsicht! Es wird scharf geschossen!

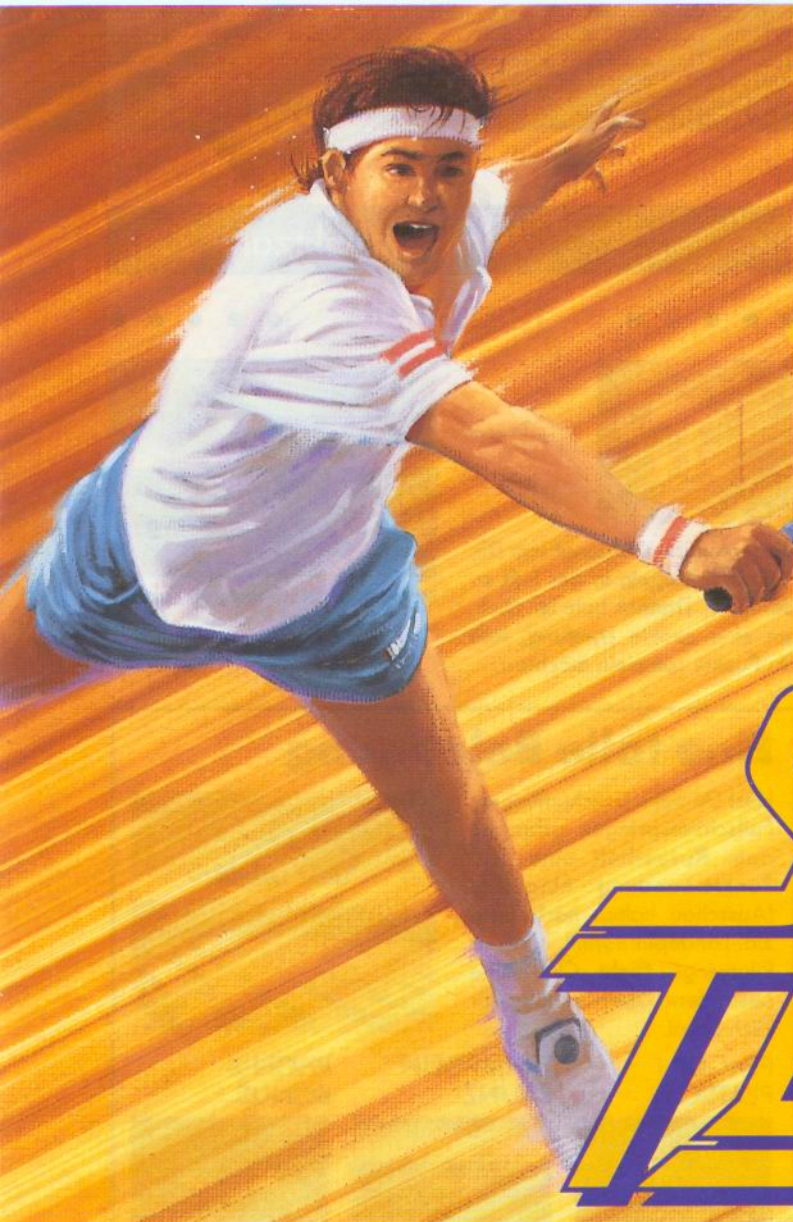


Gleich hast Du es geschafft! Alles klar zur Landung?

Herzlichen Glückwunsch!

Du hast Deine Fluglizenz in der Tasche! Kannst Du Dir überhaupt noch vorstellen, auf das umwerfende Gefühl des Fliegens zu verzichten? Nein? Na, dann hat Dich der Virus schon gepackt!





Faszinierendes Weltklassesennis!

Kämpft gegen die besten Tennisspieler der Welt! Wer wird die Nummer 1 auf dem Tennisplatz?

Tennis – realistisch wie noch nie bei einem Videospiel! Die besten Spieler und Spielerinnen der Welt sind angetreten, die Nummer 1 in der Welt zu werden. Und Ihr steckt mitten drin im Tenniszirkus! Werdet Ihr es schaffen, die größten Turniere auf der ganzen Welt zu gewinnen? Ein Leben aus dem Koffer, aber die Faszination des Weltklassesennis entschädigt für viele Unannehmlichkeiten!

SUPER TENNIS*

Die Weltelite im Tennis

Unter den folgenden Spielern könnt Ihr Euch Euren aussuchen. Da die Damen-Turniere nicht ganz so stark besetzt sind, ist es ratsam, wenn Anfänger zunächst mit einer der Damen beginnen.



BRIAN



Seine Kondition ist nicht die beste, aber das macht er durch atemberaubende Technik wieder wett. Vor allem am Netz ist er berühmt berüchtigt: Da steht er wie ein Fels in der Brandung – unüberwindlich!

MEYER



Bei ihm wird kein Ball verloren gegeben. Beharrlich agiert er am liebsten von der Grundlinie aus. Dabei kommt ihm sein erstaunliches Laufvermögen zugute. Ihm dürfte auch in dieser Saison ein vorderer Ranglistenplatz sicher sein.

STEVE



Er beherrscht so ziemlich alle Schläge, zeigt kaum eine Schwäche und sein Service ist überaus kraftvoll. Egal ob er am Netz oder an der Grundlinie spielt, seine Leistung bleibt konstant gut.

PHIL



Sein starker Service ist wie eine Versicherung. In der ganzen Welt begeistert er die Zuschauer mit seinen fantastischen Sprungvolleys. Das macht ihm so schnell keiner nach – nicht in der Perfektion.

RICH



Da sind sich alle im Tenniszirkus einig: Der Junge verfügt über Spielwitz. Und am Netz ist er fast schon ein Genie! Ihm gelingen Bälle, von denen andere nur träumen können. Das hat nichts mit Glück zu tun!

ROB



Sein Service wird auch „Raketenaufschlag“ genannt. Kaum zu retourrieren, glauben die meisten Gegner. Bei seinem spielerischen Potential könnte er locker die Nummer 1 werden, aber mental hapert es manchmal bei ihm.

MATT



Bei ihm verbinden sich Erfahrung und Technik zu einer harmonischen Einheit. Fast aus jeder Schlagposition heraus, gelingen ihm die Passierschläge. Und sein Service läßt ihn selten im Stich.

JOHN



Er verfügt über dermaßen kraftvolle Schläge – besonders die Vorhand –, daß viele Gegner den Bällen meist nur hilflos hinterherblicken. John gilt als echter Grundlinienspezialist in der Tenniswelt.

HIRO



Der junge Mann aus Japan ist ein Perfektionist. Seine Schläge verfügen über eine ungeheuerliche Präzision. Kaum ein Ball, den er nicht übers Netz zurückbringt. Das macht ihn als Gegner so unangenehm.

MARK



Ein schneller, genau platzierter Service – damit wurde der Amerikaner weltbekannt. Und so manches Match konnte er allein durch diese Stärke für sich entscheiden. Der jeweilige Gegner schaute da nur sprachlos hinterher.



M

atchvorbereitungen

Super Tennis könnt Ihr allein oder zu zweit spielen, egal ob im Einzel oder im Doppel.

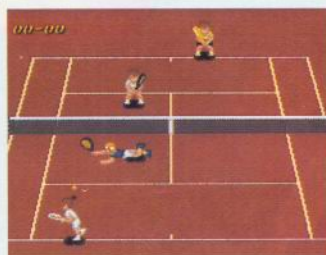
EINZEL

Im „Single“-Modus könnt Ihr entweder gegen den Computer oder gegeneinander spielen. Beides ist eine echte Herausforderung für alle Tennisfans!



DOPPEL

Im „Double“-Modus gibt es gleich drei Matchmöglichkeiten. Ihr spielt entweder zu zweit gegen den Computer oder allein mit dem Computer gegen den Computer oder gegeneinander jeweils mit einem Computerpartner.



TURNIER

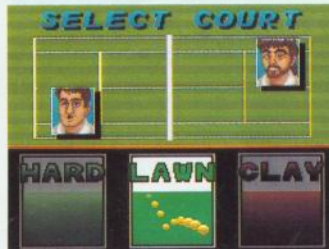
Im „Circuit“-Modus reist Ihr um die ganze Welt und nehmt an den berühmtesten Turnieren teil. Wer wird am Ende die Tenniskrone gewinnen? Die Weltrangliste wird ständig aktualisiert.



Auch im gemischten Doppel kann ein guter Service spielentscheidend sein.



Des einen Freud, des anderen Leid! Dieses Mal hatten Colett und Brian die Nase vorn!



Ihr könnt selber wählen, auf welchem Spielfeldbelag Ihr spielen wollt: Hartplatz, Rasen oder Asche?

DIE DAMEN

AMY

Eine Allrounderin, die sowohl konditionell wie auch technisch kaum Schwächen zeigt. Außerdem verfügt sie über eine ausgezeichnete Fußarbeit. Nur ganz selten kann sie einen Ball nicht erwischen.



KIM

Sie ist schon seit vielen Jahren auf den Tennisplätzen der Welt zuhause. Sicher hat sie etwas an Kraft verloren, aber ihre Technik kompensiert diese Schwäche. Am Netz gilt sie noch immer als eine der Besten.



LISA

Ihre beidhändige Schlagtechnik erlaubt ihr, unberechenbare Bälle über das Netz zu bringen. Das macht sie zu einer gefürchteten Gegnerin. Zusätzlich ist ihre Beinarbeit einfach Spitzenklasse.



DONNA

Ihr Service ist vielleicht noch nicht ganz so gut, aber sie arbeitet daran. Ansonsten kann sie technisch in der Weltklasse durchaus mithalten. Weder an der Grundlinie noch am Netz läßt sie sich leicht ausspielen.



DEBBIE

Lobs kann keine so gut wie Debbie. Immer wieder erwischt sie die Gegnerin im ungedeckten Feld kalt, wenn sie ihre hohen Bälle vorführt. Eine Spezialität, die ihr schon so manchen Matchgewinn bescherte.



NANCY

Mit ihr ist in jedem Turnier zu rechnen, denn sie verfügt über einen starken Service und ein überragendes Grundlinienspiel. Es wäre ein fataler Fehler, die Engländerin zu unterschätzen.



YUKA

Sie ist eine der wenigen Weltklassespielerinnen aus dem asiatischen Raum. Die Japanerin zermürbt ihre Gegnerinnen durch Beharrlichkeit und Geduld. Wenn ihr auch die Brillanz fehlt, ihre Siegesserie kann sich sehen lassen.



ERIN

Erstauslich kraftvoll spielt diese zierliche Person. Weder am Netz noch an der Grundlinie zeigt sie bemerkenswerte Schwächen. Es gibt keinen Ball, den sie nicht versucht mit vollem Einsatz zu returnen.



COLETT

Ihre Konstanz ist ihre Stärke. Beharrlich sucht sie ihre Chance an der Grundlinie und läßt sich nicht aus der Ruhe bringen. Da verliert so manche Gegnerin ihre Nerven und läßt sich zu einem Fehler verleiten.



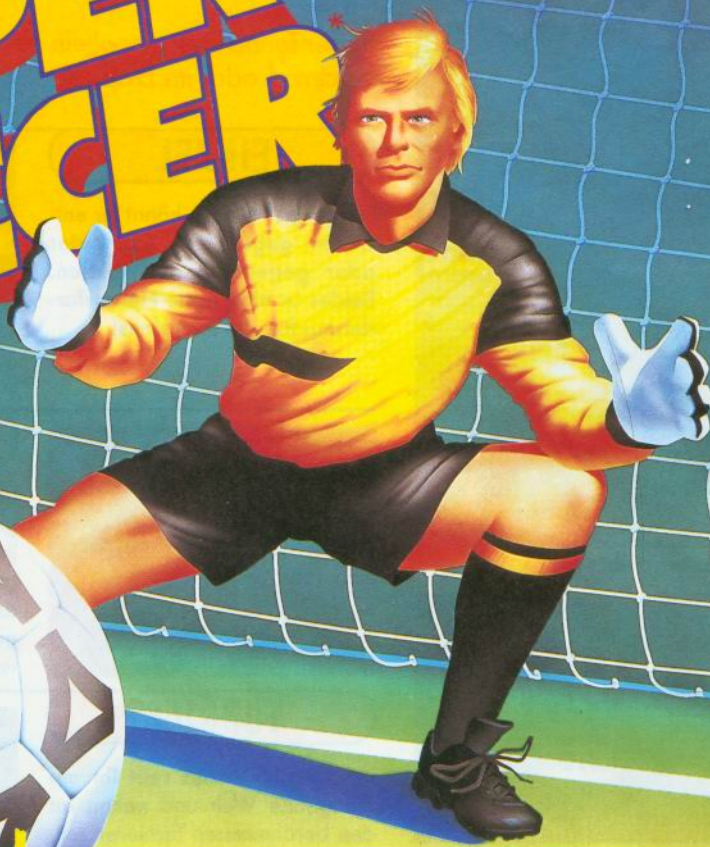
BARB

Sie gehört zu der neuen Generation Tennisspielerinnen, die erstaunlich kraftvoll spielen. Wenn sie einen Ball mit voller Wucht übers Netz schlägt, zieht die Gegnerin den Kopf ein. Das sagt doch schon alles...!



Holt Euch den Weltmeistertitel!

SUPER SOCCER



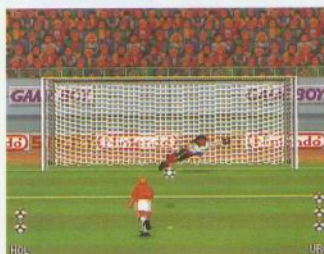
GANZ NEUER BLICKWINKEL

Nichts entgeht Euch! Ihr habt jede Spielsituation voll unter Kontrolle. Dafür sorgt ein ganz neuer Blickwinkel!

Das ist einmalig! Bei „Super Soccer“ dirigiert Ihr das Spiel als ständet Ihr selbst mit auf dem Platz. Nichts passiert, ohne daß Ihr es seht! Dadurch könnt Ihr auf Angriffe oder Verteidigungsversuche der gegnerischen Mannschaft prompt und gezielt reagieren. Spannend und aufregend, schnell und trickreich ist dieser einmalige Videospiel-Fußball! Wenn es dann am Ende zum Elfmeterschießen kommt, hält nicht nur das Publikum den

Atem an! Auch Eure Nerven werden flattern! Allerdings nicht lange, denn der nächste Spielzug erfordert volle Konzentration.

Elfmeterschießen



Nur einer kann gewinnen! Muß das Elfmeterschießen entscheiden? Kann Euer Torwart die Bälle der Gegner halten?

Eckball



Aus so mancher Eckball-Situation entstand das entscheidende Tor. Ecken solltet Ihr also besonders gut trainieren!

UNGLAUBLICH REALISTISCH



Die Zuschauer jubeln! Euer Team ist auf dem besten Wege, den Weltmeistertitel zu gewinnen! Und Ihr habt alles unter Kontrolle! Bei „Super Soccer“ erlebt Ihr Fußball, als ständet Ihr wirklich auf dem grünen Rasen!

ALLE 16 MANNSCHAFTEN



Insgesamt 16 Mannschaften kämpfen um den Weltmeistertitel. Ihr müßt jedes Nationalteam besiegen, wenn Ihr Euch den Cup holen wollt.

Entscheidet selbst, mit welcher Nationalmannschaft Ihr in Turnier einsteigt.



Die starken Deutschen gegen die Außenseiter Belgien? Nun, so mancher Außenseiter hat schon für eine Überraschung gesorgt!



Wer kommt rein in die Mannschaft? Wer bleibt vorerst auf der Bank? Nochmals bleibt die Entscheidung Euch überlassen.



Aus einer ganz neuen Perspektive heraus dirigiert Ihr Eure Mannschaft zum Torerfolg!

„Super Soccer“ bietet Euch einige Besonderheiten, die nur auf einem 16-Bit-Gerät möglich sind: Neben einer tollen Grafik mit einzigartiger Spielperspektive, habt Ihr einige wichtige Wahlmöglichkeiten. Ihr entscheidet Euch nicht nur für Euer

Team, sondern auch für die Spieltaktik, die Mannschaftsaufstellung und Torwartsteuerung. Optimale Spielvoraussetzungen! Schaut Euch an, welche Stärken und Schwächen die einzelnen Teams haben.

Formation und Spieltaktik

Welche Spieltaktik kommt Euch entgegen? Legt Ihr mehr Wert auf eine starke Abwehr? Oder wollt Ihr im Mittelfeld brillieren? Entscheidet Euch für die entsprechende Formation.



Immer fair bleiben!



Auch wenn die Situation noch so brenzlich ist: Ein böses Foul bringt Euch selten weiter. Ganz schnell bekommt Ihr die rote Karte gezeigt.



Die Titelverteidiger sind in Höchstform! Das Geheimnis des Erfolgs? Der Trainer setzt auf einen eingespielten Angriff und eine kompromißlose Verteidigung!



Alles dreht sich in dieser Mannschaft um ihren Stürmerstar. Er gilt als bester Fußballer der Welt und hat seiner Mannschaft schon einmal den Titel geholt.



Eine ausgewogene Mannschaft, die sowohl im Angriff wie auch im Mittelfeld und in der Verteidigung gute Leute hat. Man sollte sie nicht unterschätzen.



Die Überraschungsangriffe dieser Ballartisten sind berühmt berüchtigt. Diese fußballvernarnte Nation hat schon so manchen Super-Spieler hervorgebracht.



Ein wenig haben sie in den letzten Jahren an Glanz verloren, aber nach wie vor sind die Holländer mit Begeisterung dabei. Reicht das, um den Titel zu holen?



Teamgeist und Fairness werden bei den Briten groß geschrieben. Die Abwehr steht wie eine Mauer. Das macht den Gegnern das Leben schwer.



Die Afrikaner gehen beim Fußball voll zur Sache. Ohne Blessuren geht kaum ein Gegner nach Spielende vom Platz. Sie sind schon fast ein Angstgegner.



Keine herausragenden Einzelspieler, aber ein solides Team mit achtbarer Abwehr und bemerkenswertem Angriff. Gutes Mittelmaß im besten Sinne.



Der irische Torwart ist die Garantie für den Erfolg des Teams von der grünen Insel. Nicht umsonst kennt jeder auf der Welt seinen Spitznamen: „Iron Curtain“.



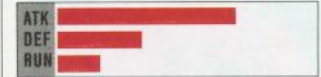
Die einzelnen Spieler verfügen über ein erstaunliches Ballgefühl. Da gehört schon einige Kunstfertigkeit dazu, ihnen den Ball abzujaugen.



Nicht sehr elegant, aber gefährlich: Sobald die Amerikaner in Ballbesitz sind, suchen sie den direkten Weg zum Tor. Da gibt es kein Zögern!



Die Abwehr zeigt zwar noch Schwächen, aber die Japaner sind erstaunlich präzise im Umgang mit dem Ball. Sie könnten für eine Überraschung gut sein!



Die Südamerikaner sind temperamentvoll. Sobald sie den Ball haben, stürmen alle Spieler zum gegnerischen Tor. Eine aggressive, aber recht erfolgreiche Spieltaktik!



Wenn man den Jugoslawen die Möglichkeit gibt, ständigen Druck auf das gegnerische Tor auszuüben, hat man schon fast verloren, denn ihre Pässe sind haargenau!



Sie waren schon fast in Vergessenheit geraten, aber sie sind wieder voll da. Kein Team beherrscht die Schlitte-Technik so gut wie die Uruguayer.



Gehören nicht zum Favoritenkreis, aber wie das mit den Außenseitern immer so ist: Sie sind immer für eine Überraschung gut, wenn die Tagesform stimmt!

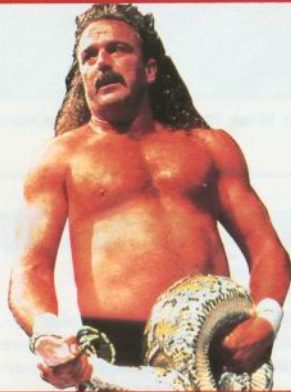


Keine Frage! Hulk Hogan ist der absolute WWF-Champion. Bereits viermal konnte er den Meisterschaftstitel in den USA erringen. Seine Gegner fürchten sich vor ihm und seine unzähligen Fans nennen sich selbst „Hulkamaniacs“.



HULK HOGAN

203 cm 138 kg



Jake Roberts hypnotisiert seine Gegner, wie eine Schlange ihr Opfer. „Freunde, wenn Ihr mich in dem Spiel auswählt, könnt Ihr nichts verkehrt machen. Ich beherrsche alle körperlichen und geistigen Kräfte. Yeah!“ Jakes größte Rivalen sind Randy Savage und „Der Undertaker“. Es kommt nicht selten vor, daß Jake im Ring eine Schlange mit sich führt.

JAKE „DIE SCHLANGE“ ROBERTS

190 cm 112 kg

Der Undertaker ist einer der geheimnisvollsten Wrestler. Zu seinen Lieblingsgegnern gehören die Naturkatastrophen Earthquake und Typhoon. Zusammen mit Randy Savage im „Tag Team“ ist der Undertaker fast unschlagbar.



THE UNDERTAKER

198 cm 134 kg



Einst war Sid der Schüler von Hulk Hogan, doch jetzt ist er erwachsen geworden. Er ist auch ein sehr starker Wrestler und tritt jetzt sogar gegen seinen Meister Hulk Hogan an. Ihr könnt die beiden im „Tag Team“ wieder vereinen oder gegeneinander antreten lassen. Sid Justice ist ein Kämpfer für die Gerechtigkeit. Sieht er nicht sympathisch aus...?

SID JUSTICE

198 cm 127 kg

HULK HOGAN

JAKE ROBERTS

THE UNDERTAKER

WRESTLEMANIA

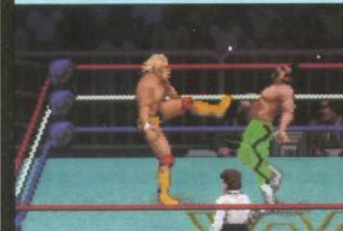
LEGION DER VERDAMMTEN HAWK & ANIMAL

DIE NATURKATASTROPHEN EARTHQUAKE & TYPHOON

ACTION – WIE IN ECHT

Das besondere an „WWF – Super Wrestlemania“ auf dem Super Nintendo Entertainment System ist die tolle Graphik, die das Spiel absolut realistisch erscheinen läßt. Durch die vielen Funktionen des High-Tech-Action-Controllers könnt Ihr alle verschiedenen Kampftechniken ausüben. Die Steuerung ist sogar recht einfach. Außerdem könnt Ihr auch einen „Tag Team“-Wettkampf gestalten und vieles mehr. Hier sind nur ein paar Beispiele.

TRETEN



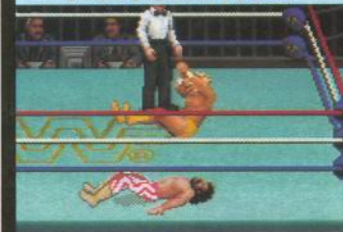
Die einfachste Technik, die jeder beherrschen muß (A-KNOPF).

AUS DEM RING WERFEN



Packt Euren Gegner und werft ihn aus dem Ring. Dort geht es dann weiter.

ELLBOGEN-WURF



Hulk Hogans Lieblingsmasche. Er wirft sich mit dem Ellbogen auf die Gegner.

WURF-TRITT



Wow! Diese Technik ist etwas für die Athleten unter den Wrestlern.

WWF SUPER WRESTLEMANIA

SID JUSTICE RANDY SAVAGE TED DIBIASE

Amerika im Wrestle-Fieber! Von wo anders, als aus den USA, sollte diese Sportart sonst auch herkommen...? Aber auch hier in Deutschland erfreuen sich die Showkämpfe größter Beliebtheit. Wer kennt ihn nicht, Hulk Hogan, der schon in zwei Kinofilmen die Hauptrolle spielte. Jetzt könnt Ihr die WWF-Superstars auf dem Super Nintendo Entertainment System selbst steuern.



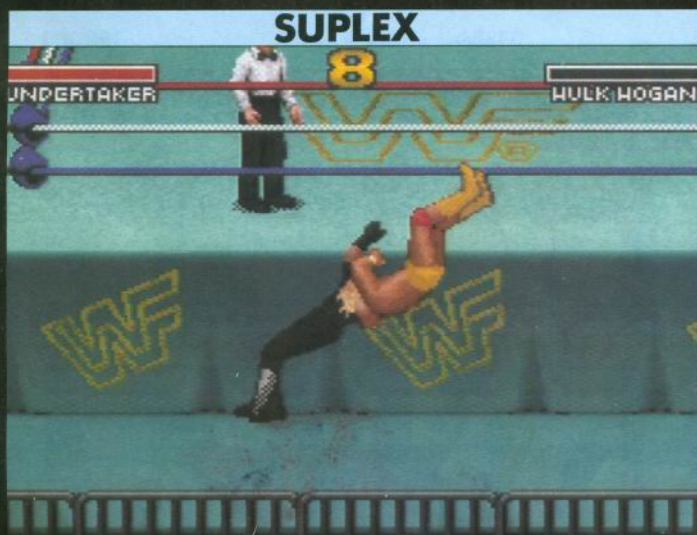
SICH FALLENLASSEN

Das ist echtes Wrestling, wie wir es alle kennen und lieben.



AUF DIE MATTE WERFEN

Seid Ihr stark genug, um Euren Gegner auf die Matte zu werfen?



SUPLEX

Hier kommt Ihr ganz schön ins Schwitzen.

**SUPER
WRESTLEMANIA**

Randy Savage war begeistert, als wir ihm „WWF – Super Wrestlemania“ vorführten. „Das Spiel ist gut, Mann! Ich liebe es, Mann. Wählt mich aus, denn ich bin der Macho-Man.“ Seine Freundin versorgt ihn zwischen den Runden mit Erfrischungen.



„MACHO MAN“ RANDY SAVAGE
195 cm 137 kg

Ted Dibiase besitzt einige Millionen und würde damit gerne die verschiedenen Schiedsrichter kaufen. Aber die sind unbestechlich, und so muß er im Ring zeigen, was er wirklich drauf hat. Könt Ihr ihm sein neu-reiches Gehabe austreiben?



**DER MILLIONÄR
TED DIBIASE** 190 cm 118 kg



Die beiden sind zusammen wirklich eine ganz große Naturkatastrophe, ob alleine oder zu zweit im „Tag Team“.

DIE NATURKATASTROPHEN
EARTHQUAKE 187 cm 216 kg
TYPHOON 185 cm 162 kg



Ein Wettkampf zwischen der Legion Der Verdammten und den Naturkatastrophen wäre nicht uninteressant. Ihre Kleidung ist imposant, aber sind die beiden wirklich so stark...?

LEGION DER VERDAMMTEN
HAWK 190 cm 149 kg
ANIMAL 187 cm 119 kg

HIGH SCORES

HIGH SCORES AUSGABE 04/92

GAME BOY:

KING OF THE ZOO

Cordula Lorenzmeier, Bad Salzuflen	1.511.400
Christian Wedemeyer, Isernhagen	1.366.100
Marcel Maack, Winsen	1.148.800
Robert Weidemann, Gera	887.000

TURTLES

Helge Koenecke, Wulfsen	31.300
Jakub Mad, Bottrop	31.210
Torsten Mai, Dortmund 15	29.540
Christian Wenz, Starnberg 3	28.800
Mathias Ziehlke, Wiesbach	28.430
Philipp Vorwerk, Linden	27.850

Urs Hillebrand, Ibbenbüren 2	27.390
Heiko Strotbek	26.940
Christian Schoening, Klosterlechfeld	23.130
Alexander Linden, Aull	16.210

DUCK TALES

Mario Schmelz, Nelsungen	11.648.000
Ruben Warkow, Dresden-O	11.281.000
Niko Gillert, Plein	10.462.000
Florian Herzog, Regensburg	9.003.000
Benjamin Moll, Grävenwiesbach	36.508.000
Rebecca Häfner, Kelberg	1.747.000

DR. MARIO

Jan Stender, Berlin 41	858.000	Level 17
---------------------------	---------	----------

Mario Seelend, Eberswalde	652.000	Level 11
Barbra Hering, Darmstadt	306.300	Level 22
Bernd Schneider, Mainbernheim	285.200	Level 19
David + Frederick Garthoff, Krefeld	260.400	Level 17
Regina Podubrin, Hamburg 26	258.300	Level 17
G. Drießen, Kommern	219.800	Level 19
Alexander Pillris, Lindau	159.200	Level 17
Christian Schramm, Remscheid 11	121.700	Level 19
Marcel Maack, Winsen	97.800	Level 18
Timm Dapper, Moers 1	59.300	Level 15

HIGH SCORES AUSGABE 04/92

NES:

BURAI FIGHTER

Karl-Heinz Gebert, Oberursel	2.285.180
Denis Stolte, Hildesheim	2.029.440
Maunice Fischper, Bottrop	595.000

KICKLE CUBICLE

Karl-Heinz Gebert, Oberursel	10.146.200
Michael Meinhardt, Bottrop	4.993.500

THE LEGEND OF ZELDA

Olaf Ernst, Eisenach-O	0 Leben
My-Thanh Truong, Mainhausen 2	0 Leben
W. Bergolt, Freiburg	0 Leben
Christian Teitscheid, Aschaffenburg	0 Leben
Florian Raatz, Köln 80	0 Leben
Oliver Läßle, Nidderau 1	0 Leben
Klaus Ammon, Nürnberg 60	0 Leben

Karl-Heinz Gebert, Oberursel 1	0 Leben
Marcus Schiffermüller, Roßtal	0 Leben
Hans-Jürgen Glas, Neustadt/Wstr.	0 Leben

Jürgen Mörixbauer, Eislingen	0 Leben
Jan De Soete, Köln 90	0 Leben
Siegfried Saathoff, Berlin 49	0 Leben

Petra Pöggel, Berlin 31	0 Leben
Philipp Nöltker, Uetze-Hänigsen	0 Leben
Theodor Hansen, St. Augustin 1	0 Leben

Stefan Bock, Kiel	0 Leben
Thorsten Gohl, Wendlingen	1 Leben
Markus Großmann, Breuberg 4	1 Leben

Ralf Wildner, Regenstauf 3	1 Leben
Andre Averkamp, Grevin 1	1 Leben

THE ADVENTURE OF LINK

Ole Schlepper, Soest	0 Leben
Andreas Naumann, Berlin 37	0 Leben
Kai Grafe, Metzingen	0 Leben

Sascha Blöß, Stockeldorf	0 Leben
Hans-Peter Braun, Ludwigsburg	0 Leben
Frank Otto, Hamburg 54	0 Leben

Moritz Franke, Wennigsen	1 Leben
Oliver Kneller, Berlin 20	2 Leben
Roloff Rieck, Erlangen	5 Leben

Ralf Wildner, Regenstauf 3	7 Leben
-------------------------------	---------

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Marco Höhl, Geisa-O	2.192.900
Andreas Schroeder, Plate	1.559.200
Christian Bucker, Bliedersdorf	1.211.500

Ilkay Kiroglow, Dülmen	1.038.400
Ralf Schrödter, Siegertsbrunn	413.500
Ruben Warkow, Dresden-O	346.700

Maximilian Fruth, Neusäß	334.200
Florian Löns, Wippenförfth	246.100
Ken Bell, Lübeck	190.300

RÄTSEL KISTE

FÜR KÜNSTLER

Weil Marios Mama so stolz auf ihren ältesten ist, hat sie ihn in Öl gemalt. Nur blättert leider schon die Farbe ab. Könnt Ihr das Kunstwerk noch retten? Malt alle Felder mit der richtigen Farbe aus!

- 1 = gelb, 2 = rot,
- 3 = braun, 4 = blau,
- 5 = rosa, 6 = grau
- 7 = schwarz



TOP 10

NES

LESER



1 SUPER MARIO BROS. 3

PROFIS



1 SUPER MARIO BROS. 3

THE LEGEND OF ZELDA	2	THE LEGEND OF ZELDA
THE ADVENTURE OF LINK	3	CHIP UND CHAP
MEGA MAN 3	4	LITTLE NEMO
SUPER MARIO BROS. 2	5	KICKLE CUBICLE
MEGA MAN 2	6	THE BATTLE OF OLYMPUS
SUPER MARIO BROS.	7	DR. MARIO
CHIP UND CHAP	8	THE ADVENTURE OF LINK
THE BATTLE OF OLYMPUS	9	MEGA MAN 3
DUCK TALES	10	SUPER MARIO BROS.

GAME BOY

LESER



1 SUPER MARIO LAND

PROFIS



1 SUPER MARIO LAND

GARGOYLE'S QUEST	2	TETRIS
TETRIS	3	MEGA MAN
F-1 RACE	4	THE RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE
MEGA MAN	5	DR. MARIO
DUCK TALES	6	KWIRK
FORTRESS OF FEAR	7	GARGOYLE'S QUEST
SUPER R. C. PRO AM	8	DUCK TALES
T.M.H.T. (FALL OF THE FOOTCLAN)	9	PINBALL-REVENGE OF THE GATOR
BART SIMPSON'S ESCAPE FROM CAMP DEADLY	10	R-TYPE



MEINE TOP 10

Seiji Sato

Hallo! Ich heiße Seiji Sato und bin 28 Jahre alt. Ich lebe in Tokio und arbeite dort für die Firma „Workhouse“. Wir sind für das Layout und die graphische Gestaltung des Nintendo Club Magazins zu-

ständig. Natürlich muß ich dazu auch die Spiele etwas kennen. Da ich sehr gerne spiele, macht das aber nichts. – Und das sind meine ganz persönlichen Lieblingsspiele für das NES.

1	SUPER MARIO BROS. 3	6	THE ADVENTURE OF LINK
2	THE LEGEND OF ZELDA	7	CHIP & CHAP
3	METROID	8	SUPER MARIO BROS. 2
4	TETRIS	9	MEGA MAN 2
5	SUPER MARIO BROS.	10	SNAKE RATTLE 'N' ROLL

**Aller guten
Dinge sind
drei!**

Falls unzustellbar, bitte an Absen-
der zurück. Falls neue Adresse
bekannt, bitte nachsenden und
Anschriftenbenachrichtigungs-
karte an Absender:

Entgelt bezahlt
beim Postamt
6108 Weiterstadt 1

Club Nintendo Service-Team, Postfach 1306, 6108 Weiterstadt 1



Game Boy

Das komplette Video-
Spielsystem für
die Jackentasche



Nintendo Entertainment System

Der Video-Spiel-Spaß für
die ganze Familie



SUPER NINTENDO

16 bit Technologie
für fantastische
Video-Spiel-Action

Nächste CLUB NINTENDO
Ausgabe: 22. OKTOBER '92